

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

MAGAZIN

MAGAZIN

II.ÉVF. 9.sz. 1995.  
SZEPTEMBER

244 FT

MECH WARRIOR II  
DUNGEON MASTER II  
FIGHT!

A4 NETWORK

IDG  
HUNGARY

# Egyévesek lettünk!

Pontosan egy éve, hogy tavaly szeptemberben először jelent meg az újágosoknál a PC-X Magazin. Most már bevallhatjuk, kicsit féltünk a kezdetekkor, de egy év elteltével büszkén elmondhatjuk, hogy ismert és népszerű magazinná nőttük ki magunkat olyan tartalommal, amely javarészt különösképp az összes többitől. Felhamatozott tapogatózunk az új témák után, ezért természetesen, hogy új rovatok indulnak, régiak szűnnek meg. E jubileumi számunkban is sok a változás. A legszembetűnőbb, hogy újfajta címlappal jelentkeztünk. A PC-X logó szeptembernél okozott fejtörést, ezért úgy határoztunk, megújítjuk a formát. Rengeteg vadi új játékról írunk most is: igyekszünk sokféle szórakoztató programot terítékre venni, elsősorban csak kedvcsinálónak ajánljuk őket. Persze azért rengeteg végigjátszást, tippet, egyéni vélemény is olvasható a lapban. Folyamatosan bővül a film- és zenerovat (hiszen egyre inkább összemondják a film- és a számítógépes játékipar), még aktuálisabb, még érdekesebb dolgokról írunk majd. A Demoprogramozás is folytatódik, igaz, a Demo Discount most szünetel. Ebből a számból sem hiányoznak a játékok, mazsolázzatok kedvetekre! Új rovatunk a Philips CDi lejátésokról és szoftverekről tudósít. Demo-, hardver- és 3D animációs pályázatot indítottunk. A többfordulós játékokban óriási nyeremények várnak gazdára, úgyhogy tessék bátran játszani! Gondolom, észrevettétek már, hogy a lap ára egy picit megemelkedett. Nem magyarázkodunk, kénytelenek voltunk így tenni. Biztosak vagyunk benne, hogy a 244 forintos ár még mindig kedvező és a PC-X Magazin megéri a pénzét!

# GAMEPORT

- 4 ● Hotline News
- 6 ● Deadline Games
- 7 ● Last Dynasty
- 8 ● Mechwarrior II
- 10 ● Dungeon Master II
- 11 ● Micromachines II, Chaos Control
- 12 ● Fight! Brutal, FX Fighter, Warriors, Primal Rage
- 14 ● Lemmings 3D, Marco Polo
- 16 ● A4 Network
- 18 ● High Seas Trader

# TARTALOM

- 20 ● Frontlines
- 22 ● Tank Commander
- 23 ● Picture Perfect Golf, Virtual Pool
- 24 ● Star Trek: A Final Unity
- 26 ● Prisoner of Ice
- 28 ● Flight Unlimited
- 30 ● Combat Air Patrol
- 31 ● Film és video ajánlat
- 32 ● Music City
- 34 ● MS Fury, Terminal Velocity
- 35 ● MS Office, Publisher 3.0
- 36 ● MS Dogs és Leopárdpöttyök

Premier

- 38 ● Demo-zóna, Demoprogramozás
- 42 ● Aréna, Dr. MIDI
- 46 ● HW Depo - játék indul!
- 48 ● Hard Disk Recorderek
- 49 ● CDi - új rovat startol!
- 50 ● Wizard's csodák
- 51 ● MDI Butterflies
- 52 ● 3D Atlas
- 54 ● 3D Studio
- 56 ● Multimédia, Multi-ABC
- 58 ● 3D Animációs Pályázat!

zinkfém

IDG  
HUNGARY

Következő számunk 1995. október 2-án, hétfőn jelenik meg.

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Műszaki vezető: Mészáros Tibor  
Címlap: Kondákor László  
Felelős szerkesztők: Bognár Ákos (Mr. Chaos)  
és Turcsán Tamás Péter (Shy)  
A harmadik: Iván Csilla, a lapot tördeli: Söti  
Sokat segítettek, noszogattak: Giraffe, The Richfielder  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1536 Budapest, Pf. 386  
Telefon: 156-0337, 156-2967, 156-8291, 156-3211/259  
Telefax: 156-9773, E-mail: PC-X@IDG.HU  
Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,

valamint átutalással az IDG  
MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.  
Ára: 244 Ft, fél évre 972 Ft, egy évre 1944 Ft.  
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 95.0356  
HU ISSN: 1218-358X  
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,  
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők  
és a számítástechnikai szaküzletek  
A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.  
Design copyright by Shy & Mr.Chaos

# DEMOPÁLYÁZAT!



Lássuk akkor a részleteket. Demopályázat manapság nem sok van „hivatalos” keretek között, de úgy érezzük, sok jó coder, grafikus és zenész nyüzsög szerte hazánkban, akik megérdemelnek egy nyílt bajnokságot. A beküldött remekművek a decemberben megjelenő CD-X-en kapnak helyet. Ezért tehát a legkésőbbi határidő, mikor elfogadjuk a demokat: 1995. november 15. A CD-X mellett minden olvasónk kap egy szavazócédulát, amelyen értékelheti a három legjobb demot, introt, zenét vagy 4K introt. E mellett természetesen „szakértő zsűri”, azaz a szerkesztőség és cool barátai is megvizsgálják az anyagokat, majd ennek megfelelően hirdetünk eredményt február környékén. A versenyre bárki nevezhet, aki tudomásul veszi a felsorolt feltételeinket, és persze akinek a műve legkésőbb **1995. november 15-ig beérkezik!**

## ÍME A NÉGY KATEGÓRIA:

- 1. DEMO COMPO** – MAXIMUM 4MB HOSSZÚ, DX2-66-ON TESZTELJÜK, ISMERNIE KELL AZ ELFOGADOTT HANGKÁRTYÁK EGYIKÉT
- 2. INTRO COMPO** – MAXIMUM 64K HOSSZÚ KREÁLMÁNY
- 3. MUZAX COMPO** – MOD, S3M, XM, MAXIMUM EGY MEGÁS ZENEFILÉ-OK
- 4. 4K INTRO COMPO** – TISZTA KÓD, NO MUSIC PLEASE!

A PC-X Decembéri felméréséből világosan kitűnik, hogy olvasóink 70 százaléka imád játszani. Már csak azt nem értjük, hogy akkor miért mindig ugyanaz a 80-100 ember játszik (plusz a nagymamák, testvérek, jóbarátok)?! Tessék játszani, ebben a számban is van ajándék bőven, ráadásul most három komolyabb, többfordulós vetélkedőt is meghirdettünk...

Ilyen mindenek előtt a **demopályázat**, amelyeknek részletes feltételeiről nagyjából nyolc és fél centire innen olvashatsz... Már jó előre beharangoztuk a **HW Depo hardver-játékát**, most a 47. oldalon olvashatjátok a feltételeket és a három első kérdést.

A helyes megfejtőket pontozzuk, majd a harmadik forduló után zsetonokat küldünk nekik. Ezekkel a Komputer Karácsony PC-X Árleverésen lehet majd licitálni (és vásárolni) winchiket, alaplapokat, kontrollereket, video- és hangkártyákat, egyéb tartozékokat! Tavalyi grafikai pályázatunkat hatalmas siker és óriási érdeklődés övezte – íme itt a Második Kiadás, ezennel meghirdetjük a **PC-X 3D Animációs Pályázatát!** Lapozz az 58. oldalra: olvassd el figyelmesen a pályázati feltételeket, mert most egy hangyányival komolyabb pályázatról és díjakról van szó!

Szokásos **filmes és zenés játékaikat** is megtalálod a 31-32. oldalon, az 50. oldalra lapozva a **Wizard's** most

**3 ajándékzsetonnal** ajándékoz meg!

És most a villámkérdések: az 5. oldalon írunk egy Windows 95-ről szóló könyvről: ha megírod a címünkre, hány dioptriás szemüvege van (sacc/kábé) Bill Gates-nek, nyerhetsz egyet az ajándékozásra váró **5 könyvből!** **Picture Perfect Golf CD-t** nyerhetsz, ha felsorolsz legalább három magyarországi golfpályát! Gyönyörű csomagolású Ocean ajándék vár rád egy **Inferno PC Disk** (Csilla már kiszedte belőle az ajándék walkmant...) képében, ha helyesen tippelsz! Milyen színű (desktop)(mobil)telefont kapott Mr. Chaos Sütitől (csöng is, ha nyomkodod...)?

A: Pantone 251 B: Pantone 806 C: Pantone 541

## EGY KIS JÁTÉK...

Alapkövetelmény, hogy minden mű saját készítésű legyen – a hamisítókra kegyetlenül lesújtunk! Digitalizált, scannelt részleteket – logikus – nem díjazunk! Nem kell kivágnod semmit, csak egyszerűen felmásolnod a „pályaművet” egy (vagy több) lemezre, mellékelned a csapat (vagy „egyéni vállalkozó”) nevét, elérési útvonalat, telefonszámot, instrukciókat – ha vannak –, és elküldened a címünkre:

**PC-X MAGAZIN, 1536 BUDAPEST, PF. 386**

Tudjuk, hogy nem szokványos a kér(d)és, de azért bedobjuk: ha úgy gondoljátok, szívesen vesszük, ha a forráskódot is felajánljátok a közösségnek (igen, a lamereknek, a lemmingeknek és lámáknak is). Az így beérkezett demok között különdíjat sorsolunk ki!  
**A DÍJAK:** legyen zsákbamacska: lehet, hogy Pentium alaplap, lehet, hogy robogó, de még az is lehet, hogy le-robbant mosógép centrifuga nélkül. Nem mindegy!?

Sohasem csalódtatok még a PC-X-ben!!!

Na jó, a következő számunkban megmondjuk...

# HOTLINE

## Top Gun

Aki látta az egyik legjobban megcsinált, legszebben fényképezett, talán leglátványosabb repülősfilmet, a Top Gun, s tetszett neki, az most kezdheti dörzsölgetni a tenyerét, ugyanis a Spectrum HoloByte gőzerővel dolgozik a játék megfilmesítésén, akarom mondani a film megjuttatásán. Ha hihetünk a screen shotoknak, egy filmszerű kerettörténetbe ágyazott (mint a Wing Commander 3), fotorealistikus



A spekis fiúk állítása szerint a játék kezelése messze nem lesz olyan bonyolult, mint pl.: a Falcon 3-é, mivel most inkább az akcióra tették a hangsúlyt. Nem lesz tehát autentikus radarberendezés mindenféle üzemmóddal, nem kell mindkét kezelőt helyettesíteni. Viszont lesz egy intelligens fegyverrendszer-operátor, aki a piszkos munkát (értsd: műszerek beállítását) elvégzi helyettünk, és nagyon látványos műszerfal, valós időben árnyalt külső nézetek, Top Gun iskola végigjárása, meg minden. Nekünk csak csürni és löni kell. Uraim! Kíváncsian várjuk!

BigZoo

## NBA 95 Live patch 3.0

Előző számunkban írtam az Electronic Arts NBA 95 Live programjáról, és a cikkben többek közt megemlítettem, hogy néhány játékos (köztük Michael Jordan, Charles Barkley és David Robinson) hiányzik az adatbázisból. Két lelkes fiatal – Lutz van Hasselt és Everett Fitzgerald – kicsit közelebből is megismerkedett a programmal és rájöttek, hogy hogyan is tárolja az EXE file a játékosok adatait, és ettől kezdve már csak egy lépés volt egy ún. patch elkészítése, amelyik néhány – kevésbé fontos – játékost kivett az adatbázisból, és helyükre behelyezte a hiányzókat. A módszer egyedüli hiányossága, hogy a képeket nem tudják (vagy csak nem akarják) kicserélni. A megjelenés óta ráadásul befejeződött az 1994/95-ös évad, és a fiúk felvitték valamennyi játékos ez évi eredményeit. Ezután nem sokkal lezajlott a draft (az újoncok „szétosztása”), és két kanadai klubbal 29-re bővült az NBA csapatainak száma. Természetesen a következő javítás már a le- és átigazolások utáni állapotot jelenítette meg úgy, hogy a Toronto Raptorst a keleti, míg a Vancouver Grizzliest pedig a nyugati válogatott helyére tették. Majd eldobták az agyukat! A legújabb patch már nem csak a tényeknek megfelelően módosította programot, hanem érdekes új csapatokat hozott létre. A „legends” néhány, napjainkra már fogalomná vált játékosal töltötte fel a keleti és a nyugati konferencia válogatottját. Így – sajnos már csak a monitoron – pályára lépnek olyan egykori nagyságok mint: Kareem Abdul-Jabbar, Earvin „Magic” Johnson, Wilt Chamberlain, Larry Bird, Bernard King, Julius Erving (alias Dr. J), Isaiah Thomas vagy Bill Russel. A „stuff”-ban néhány régi nagy csapattal találkozunk: a barcelonai olimpián részt vett Dream Team, a torontói világbajnokságot nyert Dream Team II, az atlantai olimpiára készülő Dream Team III, a jugoszláv, a horvát, a litván és a német válogatott, az egyetemi bajnokságot nyert Duke, illetve UCLA, végül, de nem utolsósorban néhány 91. és 95. között a szakírok által megválasztott NBA válogatott. Ezeknek a csapatoknak még legalább valami köze van a kosárlabdához, de a két úriember – enyhén szólva – szabadjára engedte fantáziáját. Következzen néhány csapat és játékos minden egyéb kommentár nélkül eme agyszüleményekből: Games (Guybrush Threepwood, Indiana Jones, Larry Laffer, Zachary „Zack” McKracken, Luke Skywalker,

NAME	TEAM	POSITION	HEIGHT	WEIGHT
66 THORNTON	GAME	CENTER	6' 0"	280 LBS.
91 THREEPWOOD, GUYBRUSH	GAME	POWER FORWARD	5' 11"	210 LBS.
45 JAMES, INDIANA	GAME	SMALL FORWARD	5' 11"	177 LBS.
39 HALCO, ROGER	GAME	SHOOTING GUARD	5' 10"	175 LBS.
70 LAFFER, LARRY	GAME	POINT GUARD	5' 8"	147 LBS.
84 MCKRACKEN, LUKE	GAME	CENTER	5' 5"	170 LBS.
5 SKYWALKER, LUKE	GAME	POWER FORWARD	6' 1"	170 LBS.
2 SANDROGO, CAROLIN	GAME	SHOOTING GUARD	5' 9"	147 LBS.
23 THREEWOOD, INDIANA	GAME	SMALL FORWARD	5' 8"	140 LBS.
84 THREEWOOD, ELVIN	GAME	SMALL FORWARD	5' 7"	140 LBS.
72 FRED, JR.	GAME	CENTER	5' 7"	141 LBS.
47 PERFECT, FORD	GAME	POINT GUARD	5' 11"	145 LBS.

Carmen Sandiego, Dr. Fred és Ford Perfect), Eurore (Helmut Kohl, Boris Jelcin, Jacques Chirac, Silvio Berlusconi, John Major, Margaret Thatcher, II. János Pál, Erzsébet királynő, Charles herceg és Lady Di), Dallas (J.R., Bobby, Ray, Garry, Jock, Ellie, Lucy Ewing (5'0" és 119lbs), Cliff, Pamela és Digger Barnes, Jenna Wade és Clayton Farlowe), Orlando (Shaq, Goofy, Mickey és Minnie, Donald kacs és Dagobert bácsi három unokaöccse), Seattle (Jimi Hendrix, John Lennon, Janis Joplin, Buddy Holly, Freddie Mercury, Jim Morrison, Kurt Cobain), Pop music (Madonna, Falco, Prince, Bon Jovi, Phil Collins, Michael Jackson), B.O.Dead (Elvis Presley, Attila the Hun, Richelieu bíboros, George Washington és „0”-ás mezszámú Jesus Christ), Washington (Ronald Reagan, George Bush, Bill Clinton, Al Gore, JFK, Abraham Lincoln, George Washington, Jimmie Carter). És ha valakinek ez sem lenne elég, esetleg szeretne saját szája szerinti csapatokat összeállítani, akkor ezt a Jose de Leon és Lutz van Hasselt duó által készített NBA-ED segítségével szintén megteheti. Ezzel a programmal átírhatjuk a játékosok minden adatát, kezdve a nevétől az elért eredményein és a tudásának paraméterein keresztül egészen a fizimiskájáig. Ha ez valakinek nem elég, akkor írja újra a programot!

Giraffe

## Kreativitás '95

Budapest Science Center Alapítvány  
Csodák Palotája

Interaktív Tudományos Játsszóház

Szeptember 2 - október 15-ig, 9-18, hétfőig 19 óráig

Cím: Budapest, Pasaréti út 11-13.

Természettudományos jelenségek, művészet, multimedia, robotok, könyv-, játékvásár és sok más csoda.

Folytatás a következő noteszben!

# NEWS

## Windows 95

„A jövő operációs rendszere“ – ezt nem a Microsoft állítja a világszerte ezekben a napokban megjelenő Windows 95-ről, hanem a szaksajtó, azokra a közvélemény-kutatási adatokra támaszkodva, amelyek azt jelzik, hogy a jelenleg több, mint 70 millió hivatalosan futó Windows 3.x rendszer használójának közel háromnegyede még az év végéig szeretne átnyergelni az új, 32-bites, 16-szelepes, légkondicionált csodára. (Azt már elgondolni sem merjük, hogy a hivatalos felhasználók számánál – legalábbis nálunk – jóval több illegális felhasználó közül hányan szeretnének minél előbb „Upgrade“-elni!)

Gyakorlatilag a Windows 95 páneurópai változatával egyidőben jelenik meg – néhány napon belül – az operációs rendszer kezeléséről szóló első magyar nyelvű kézikönyv is. A kötet alapvetően két részre tagolódik. Az első száz-egynéhány oldalon az abszolút kezdők és a korábbi Windows-ról átszálló haladók teste szabott, közérthető tanfolyamok, áttekintések segítségével ismerkedhetnek meg az új felület legfontosabb elemeivel és kezelésével. Attól kezdve, hogy először kattintunk egerünk gombjával a rendszer „Start-kapcsolóján“, új mappák, szöveges dokumentumok „teremtésén“ keresztül egészen a multimédiás komponensek behangolásáig, a rendszer szinte minden lehetőségét megismerjük. A közérthető szöveg mellett a gazdag illusztráció is segít az eligazodásban: közel 300 képernyőfotóval találkozhatunk a kötetben. A könyv második részében az új Windows működésének és kezelésének részletesebb leírását találjuk. Olvashatunk a Plug and Play szabványról, az új kommunikációs és hálózati lehetőségekről, a Sütő használatáról, a különböző segédprogramokról és kompatibilitási kérdésekről.

Mind a tanfolyam, mind pedig a részletesebb magyarázatok során a decemberben megjelenő magyar nyelvű változat ki-fejezéseivel találkozhatunk (ezekről készültek a képernyőfotók is), de minden egyes parancssor, utasítás vagy program neve mellett zárójelben megtaláljuk a páneurópai változatban fellelhető angol megfelelőjét, így a könyv mindkét változat kezelésének megtanulásához alkalmas.

A kötet ára 899 Ft és utánvétellel is megrendelhető közvetlenül a kiadótól (Metropolis könyvek, 9401 Sopron, Pf.: 360). Kettő, vagy annál több rendelt példány esetében a postaköltséget a kiadó magára vállalja.

Terjesztők ugyanezen a címen érdeklődhetnek a rendelési feltételekről.

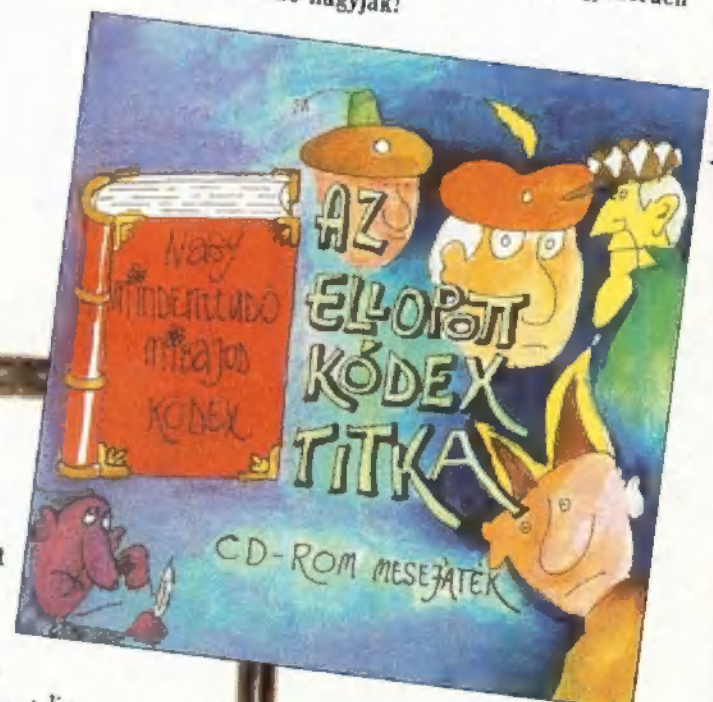
## PanaSync Pro4G

A Panasonic idehaza még mindig küszködik márkanévének népszerűsítésével, már ami a PC-s oldalt illeti. A Panának ugyanis az irodatechnikán kívül egy halom érdekes nyomtatója, monitorja van, ami még a kisebb felhasználókat is érinti. Itt van például a fentebb említett készülék, amely – mint hirdeti magáról – egészen, teljesen, sőt nagyon környezetbarát. A 15 inches, többfrekvenciás monitor természetesen energiatakarékos üzemmóddal is rendelkezik (gondolom ezért „environment-friendly“) – a szükséges beállításokat a képernyőn, on-screen technikával módosíthatjuk. Rendkívül hasznos, hogy az R (piros) és B (kék) színek arányát simán állíthatjuk (hogy a zöldet vajh' miért nem?!), így színhelyes monitorképet kapunk (egyébként majd' mindent lehet állítani, amit egy komoly, 21 inches montiron megszoktunk). A VGA felbontástól egészen a 1024x738-asig bírja (non-interlace, 60 Hz), amelyeket természetesen saját maga állít be. Mindezekon kívül külső megjelenése is elegáns – jól illeszkedne az asztalomra, mondjuk 17 inches változatban...



## Az ellopott kódex titka

Bármennyire is furcsa, ez a magyar CD-ROM – melyet a MINOR Kft. készített – nem egy multimédia krimi borzongását csempészi be unalmas hétköznapjainkba, hanem egy roppant aranyos mesejátékot. Semmi piff-puff, robbanás, bélkiontás, hanem sok-sok színes kép, gazdag interaktív lehetőség található rajta. Emellett (azért, hogy valami izgalom is legyen) kiváló általános iskolai nyelvtan, illetve nyelvi munkáltató tankönyvként is használható. Kb. 350 különböző feladat lelhető fel a CD-ROM-on, amelyek szervesen kapcsolódnak Marcipán király és Mibajod szultán kedves történetéhez. Doom örülteknek nem ajánlott, de azok, akiknek 7-10 éves gyermekük és PC-jük is van, vagy egyszerűen csak szeretik a meséket, ki ne hagyják!



# DEADLINE GAMES

Ki hitte volna, de már így, szeptemberben is meglátszik, hogy jön a Karácsony! A szoftverházak örületes tavaszi fejlesztése eltolódott nyárra, de úgy néz ki, a hőségben sem birkóznak meg minden feladattal, a kihirdetett megjelenési dátumok elcsúsztak októberre – világos, a Karácsonyi lázra várnak.

Az Epic Megagames régóta **nem** hallatott magáról, ám most sokféle újdonsággal rúkkol majd elő: változtatott az Epic Pinball pályáin (kihozta a Pinball Pack 3-at), elkészítette a One Must Fall modemes, networkös verzióját (és még új **harcosokat** is készítettek SGI-vel), de új fejlesztéseket is bemutat majd az őszi ECTS-en. Ilyen a Tyrion, a Raptorhoz hasonló shoot'em up. A látványos grafika pergő játékrizmussal párosult: a felhasználható fegyverek annyira ellepik a képernyőt, hogy egyszerre ket-



Tyrion

Upgrade Ship

ten már alig játszható, egyszerűen nem látni, mit kell löni. Tény, hogy a **régi** jó amíg az érzések töltik el az ember szívét. A Xargon hangzatos címe mögött egy primitívebb, de szép grafikájú játék rejtezik.

Mászkalós, gyűjtögetős, labirintusos, amolyan C-64-es időkbeli megszeretett game. Ja, majdnem elfelejtettem, jön az Extreme Pinball! **Óriási** jó, nagy felbontású grafika, Silicon Graphics renderelt 2D és 3D pályák, multiball és még sokan mások. Az Excessive Speed a Lotus-hoz hasonló autóverseny hi-color grafikával (naná, hogy VESA SVGA kártya kell hozzá!) Támogatja a network, a modem és a BBS játékosokat is... Jazz Jackrabbit új társra lelt Spaz személyében (úgy **néz** ki, mint



Extreme Pinball

egy SuperRabbit, azaz a Superman és egy nyúl keresztezése), gondolom, megint elárasztanak bennünket **néhány** száz új pályával, és TRF-et hetekig nem lehet majd levakarni a géperől. Ezekon kívül jön még a World of Wonders nevezetű többjátékos stratégiai, a Curly's Adventures grafikai kaland, és a New Order 3D lövöldözős játék (ez utóbbi többirányú gyilkolást is megenged, azaz kimehetsz a "képből").

Legnagyobb boldogságomra úgy tűnik, 95. téli sportja az autóverseny lesz. Itt van ugye a Microprose Formula One Grand Prix 2 (plusz egy csemege a komolyabb sportjátékosoknak, a Grand Prix Manager) és a Virtual Karts, a Mindscape-től az Al Unser Jr.'s Arcade Racing, a Psygnosis-tól a Demolish'em Roncsderbi, és végül, **de** leginkább az Electronic Arts-tól a

Need for Speed. E remekművet tekinthetjük a harmadik részére teljesen **elhalt** Test Drive sorozat legújabb, XXI. századi verziójának: a grafika elképesztően élethű, a csodautók **álomszép**ek (Lamborghini Diablo VT, Ferrari 512TR, Mazda RX-7, Chevy Corvette ZR-1, Porsche 911, Dodge Viper RT/10, Acura NSX, Toyota Supra Turbo). A hat pálya bármelyikén verse-

nyezhetsz az **óra**, a gép vagy egy **mind**-játékos **ellen**, de kiállhatsz egyszerre hét másik autó ellen is (ha minden pályát megnyersz, van még egy 8. Bonus Track). A motorhangokat Dolby Surround Sound szólaltatja meg – az **üvöltő** motorok, a váltás, az ütközések hangjai, a kerekek csikorgása egészen **élethű**re sikerültek. Természetesen a játékok visszajátszhatók, elmenthetők, a kameranézetek változathatók – ahogyan egy jó CD-s játékhoz illik.



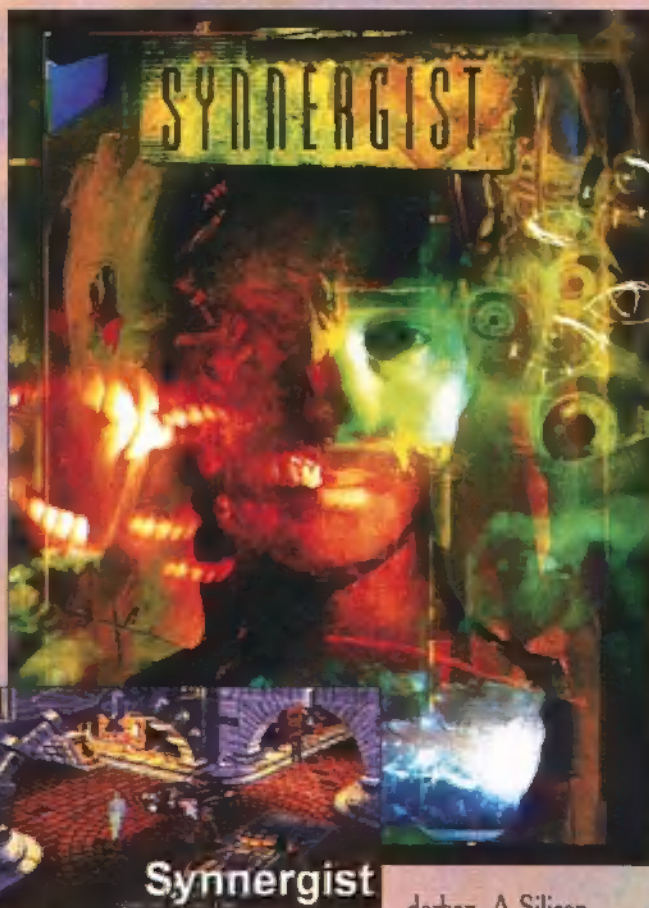
Grand Prix Manager



Need for Speed

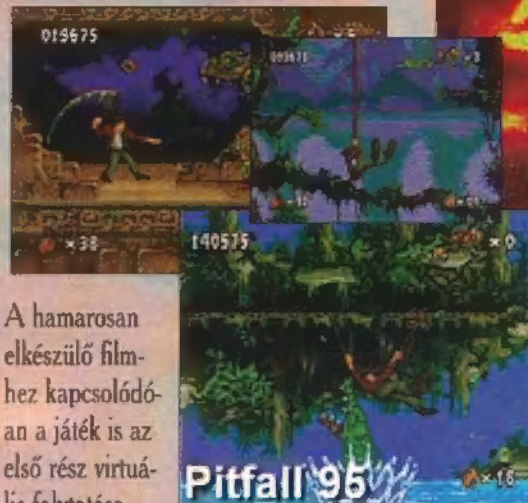
A 21st Century Entertainment nevét meghallva csakis és kizárólag flipperjátékok jutnak az eszedbe, nem? Nos, úgy látszik, ennyi azért mégsem elegendő a cég fenntartásához, mert belevágtak a Synergist című futurisztikus **kaland**játék fejlesztésébe. Az októberre ígért játék jó adag misztikummal, gyilkossággal, káoszszal fűszerezett; a fejlesztők objektumorientált tárgykezelésről, multimédiás kalandjátékról, hi-tech játékról **regél**nek. No, majd meglátjuk...

A sci-fi mindig is alapeleme volt a Sales Curve Interactive-nek, azaz az SCi-nak. Most sincs ez másképp, a Lawnmower Man és a CyberWar után újabb dögös játékok következnek 95-96-ban is. Az XS - Shield Up, Fight Back valami olyasmi, mint ami a talán Rise of the Robots akart lenni: cyberverekedés arénában, gladiátor-szerű harcmo-



Synergist

dorban. A Silicon Graphics gépek itt **sem** **pihentek**, 60 különböző ellenfél közül választhatsz, és a háttér is SGI-vel készült. A Gender Wars is hasonlóképp fest (vadállat!), a sztorija egy mondatban: a nő és a **férfi** harca a jövőben. Már 1996. elejére ígérk a Lawnmower Man 2 - Jobe's War-t.



Pitfall 95

A hamarosan elkészülő filmhez kapcsolódóan a játék is az első rész virtuális folytatása, várhatóan hatalmas anyagi sikerrel. Kicsit nyugisabb, bár szintén SGI által generált környezetben játszódik a Kingdom



XS - Shield Up

O' Magic, egy afféle RPG komédia egy meghatározhatatlan „lovagkorban“.

Epp most került a kezembe egy érdekes **hír**. Az Activision, bár még vissza sem tért igazából a megújult játékiparba, máris **meghökkenítő** kijelentést tett: soha többé nem fejleszt PC-s játékokat DOS alá, csakis Windows és Windows 95 cuccokkal rúkkol majd elő! Ilyen lesz a Pitfall: The Mayan Adventure (a régi régi C-64-es game felújítása – nagyon szépenk ígérkezik), a Shanghai: Great Moments, a Mechwarrior 2 (igen, ez volt az utolsó DOS alá elkészült játékunk, amit „windowsosítanak“), a Hockeydrome (3D sportjáték) és a The Great Game (ez az a kalandjáték, amelyben a CIA és a KGB volt vezetői játsszák a főszerepet).

Mr. Chaos

Úgy tűnik, kevesen vették észre, hogy előző számunkban elrontottuk a 70. oldali versíró játékot (bocsa, de a bejijesítés ellenőrző modul elfelejté az összes „Bold“ bejegyzést...), így megismételjük. 5 CD várja gazdáját, ezt most még megfejeljük egy fődíjjal, a Gremlin Desert & Jungle Strike CD-jével. Tehát: íj egy négyesoros, rimelő verset e cikkben található vastagbetűs szavakból!



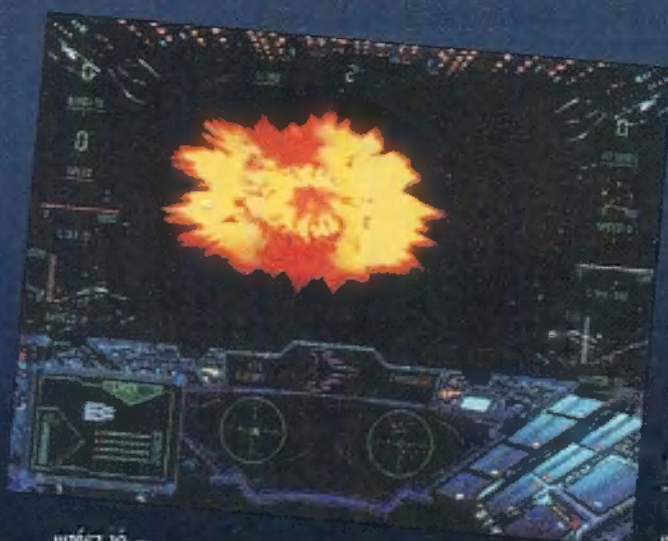
Shanghai - Great Moments

Kissé gyanakodva vettem a kezembe a Sierra legújabb művét, nem utolsósorban a dobozon található „For Windows CD” felirat miatt. Ennek ellenére nem is kaptam rossz játékot a kezembe! Sőt! Merem állítani, hogy megszületett az első űrhajó-szimulátor (kalandelemekkel tüzelve – végül is a Sierra erről híres!), amely megüti a nagyon jó szintet! Uram atyám! A végén még eljutunk odáig, hogy tudnak Windows alá is programokat írni...

**N**os, a fentieket nyilván másképp fogja gondolni, akinek nincs egy „meglehetősen” gyors gépe... A minimum egy 486/33 VLB, de a 66MHz-eset melegen ajánlják hozzá. Hasonlóképpen 8 MB RAM alatt ne is próbálkozzunk! Azt is kéretik figyelembe venni, hogy én bizony egy elég gyors P100-as gépen teszteltem, 16 MB RAM-mal (viszont a PCI grafikus kártyám legalább 30%-al lassabb, mint a VLB-os volt! A franc a belibe, aki kitalálta az új „szu-

történet kissé jobban megcsavart, de mindent megélhetjük a kimondottan szép introban. Szerencsémre az irányítás nehézségeiről sem kell regélnem, mivel MINDEN aprósághoz segítséget kapunk – az irányítástól az ellenfeleken át, egészen az apró tippekig –, ha elakadtunk! Lehetőségünk van szép fokozatosan megismerkedni az irányítással – vagyis valóban sikerült egy normális tutort csinálni, amit rengeteg programnál elnagyolnak.

A játékmenet a szimulátoros résszel kezdődik. Néhány küldetést végre kell hajtánunk mielőtt a kalandrészekbe belekezdhetnénk. Ezután szabadon válthatunk a kétféle játékmód között (ezt egyébként nagyon reklámozták a leírásban – tényleg nem rossz a megvalósítás). Az egyetlen apróság, amit nem tudok (mivel a kalandrészbe éppen csak belekóstoltam), hogy mennyire keveredik a kétféle játékmód! Lehet, hogy a kalandrészben szükség lesz bizonyos tárgyakra, amit csak egy adott űrhajós kül-



egész jó – azoktól a pillanatoktól eltekintve, amikor a CD-ről töltött (ezt azonban küldetés közben nem csinálta, mint a WCIII!!!) –, sőt kimondottan GYORS (!!!) volt. A minőséget tekintve pedig nemcsak a szimulátor, de a videolejátások is SVGA-ban vannak (a kalandrész mozgatásánál és egész képernyős filmeknél nem, de ekkor is ügyesen leplezi a felbontásrontást), és meglehetősen szépen futottak. A grafikai részt összefoglalva: a WCIII-at szerintem elég rendesen megveri...

ram sem kerülne be oda.) Na, sok mese után: alapvető probléma volt a joystick driverrel. Adtak ugyan valamit a programhoz, de arról jobb nem beszélni. Az egerrel való irányítás pedig meglehetősen macerás (még jó egerrel is). Ez utóbbit merem állítani, mert játszottam benutatót Tie Fighterrel. Szóval maradjunk annyiban, hogy Mocsy barátom megszakadt volna a röhögéstől... Természetesen akadnak apróbb hibák a szimulátor részben is (tervezési hibákra gondolok, nem programozásra, mert a játék szépen, megbízhatóan futott – ez sem akármilyen manapság!), de összességében ez is megnyerte nálam a futamot a WCIII-al szemben. A kalandrészről csak annyit, hogy a Lost Eden elbújhat emellett a mozgatás mellett – ez pedig nem akármilyen szépen! Aki

# The Last Dynasty



detés teljesítése után kapunk meg. Igaz, hogy így részben korlátozzuk a szabad átváltást a kétféle játékmód között, de én tülki így csináltam volna...

Mivel már kiderült, hogy korántsem mentem végig a játékon (bár már egy-két eset eltöltöttem vele), nem is

untatok senkit eddigi kalandjaimmal (ÉRDÉMÉS megnézni mindenkinek magának), nézzük inkább a rövid véleményemet:

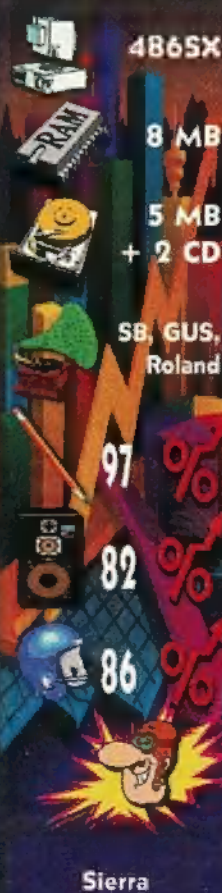
A grafika szempontjából egy apró megjegyzés: ha már egy program észreveszi, hogy a Windows-on 800\*600 64K üzemmódban van, akkor miért nem tud átváltani rá, vagy legalább egy értelmes hibaüzenettel tájékoztatni, hogy tegyem ezt én meg!

A tesztprogram ugyanis azt írta, hogy az On gépe ilyen és ilyen módban van, ami OK, mivel a The Last Dynasty csak 640\*480 256 színű módot igényel. De a program becsületére legyen mondva, hogy átváltás után tényleg szépen futott, és teljesen eltakarta a Windows felületet! Ezenkívül a sebesség is

A hangoknál sem volt az installálásnál semmi probléma (aki azt hiszi, hogy a Windows eleve kizárja az ilyen problémákat, az rendesen melléfogott). Némi apróbb hiba: sok lejátszásban ismétlések ismétlések voltak, de ez lehet, hogy az én két hangkártyás, alaposan elállítgatott gépem mutatója. Mindenesetre az effektek profik, a zene kicsit elmaradt a WCIII-étól.

Végül kedvenc vesszőparipám a játszhatóság. A játék ellen csak két dolog szólt: a Windows és a CD (én ugyanis alapvetően nem vagyok megelégedve a CD-s játékok játszhatóságával. Sok cég azt hiszi, hogy a mozi és a beszéd már elég... Hát nem! Néhány bolond nem csak gyönyörködni, hanem játszani is akar... Azt hiszem nem árulok el nagy titkot, hogyha engem kérdeznének a „Top Ten” játékaimról, bizony egyetlen CD-s prog-

## The Last Dynasty



még nem találkozott a Lost Edennel, az elégedjen meg annyival, hogy néhány hónapja egészen a padlóig estünk a székéről, mikor megláttuk. Hát ez jobb...

Összefoglalva: a „The Last Dynasty” két szempontból is jobbnak bizonyult (természetesen nálam), mint a Wing Commander III. Szébb és jobban játszható, sőt merem állítani, hogy gyorsabb is! Az, hogy ennek ellenére nem fog 102%-ot kapni, az tisztán az én szőrösszívűségemnek köszönhető. Emellett nagy érdeme, hogy megingatott egy korábbi előítéletemben a Windows-os programokat illetően. Lehet, hogy mégis lesznek jó programok WIN95 alatt?

Pellus

pergyors” szabványt! Tévedés elkerülése végett az új kártyám sem rosszabb minőségű, mint az előző...). Ezért inkább össze szeretném hasonlítani a programot a Wing Commander III-mal, így aki látta ezt a proggyt futni (vagy kinlódni) a saját gépén, az esetleg megteheti saját maga is. Én mindkettőt a fent említett gépemem mutatott tulajdonságaik alapján fogom megítélni...

A kerettörténet semmi meglepőt nem hordoz: van a nagyon erős gonosz (Iron) és a nagyon gyenge, de rendkívül elszánt magányos hős (TE), aki megpróbálja megakadályozni a gonoszt mindenféle természetéhez illő terveiben. Természetesen a

# MECHWARRIOR<sup>®</sup> 2

## 31ST CENTURY COMBAT

3058. Egy fémláb hatolt a talajon fekvő koponyák közé. A szervomotorok sikoltottak a mindent körülölelő portól, de a pilóta nem kémelte mehhjét. Meghatározott céllal haladt, sebesült társát kereste. Óvatosságát félretéve bukkant elő a szikla mögül, épp akkor, mikor társát megsemmisítette a halálos lézersugár. A támadó felé fordult, de már késő... A végzet őt is elérte... A halál uralta a Földet... a halál, és a Mechwarriorok.

A játék az Activisiontól érkezett, stílusát tekintve „lépegető szimulátor”. Az installálást követően – ami 30 és 105 Mega között csippen le a winchesterről – három lehetőség közül választhatunk. (Szó szerint én egy negyediket javasolnék, mégpedig a főmenüben



(Esc) a Combat Variables opciónál a nehézségi fokozatot állítsuk Easy-re.)

Tehát a három lehetőség: 1. A Jade Falcon Clan Hall tagjaként harcolni, 2. A Wolf Clan Hall oldalán játszani, 3. Fejleszt ugrani egy általános csatába, melynek szereplőit mi magunk állíthatjuk össze, természetünk szerint. Klánonként 25 küldetéssel számolhatunk, ami ugye testvérek közt is megvan körülbelül 50. Miután kiválasztottuk a szimpatikusabb oldalt, megnézhetünk egy gyönyörű animációt: miképp érkezünk „törzsünk” főhadiszállására a lemenő nap fénye által övezve... vagy valami hasonlót. Innen (akár akarod, akár nem) regisztrálnunk kell magunkat, add meg neved (csillagképed, zoknid színét...), majd

a gép automatikusan közli jelenlegi küldetésed, rangfokozatod és az eddig elért pontszámot.

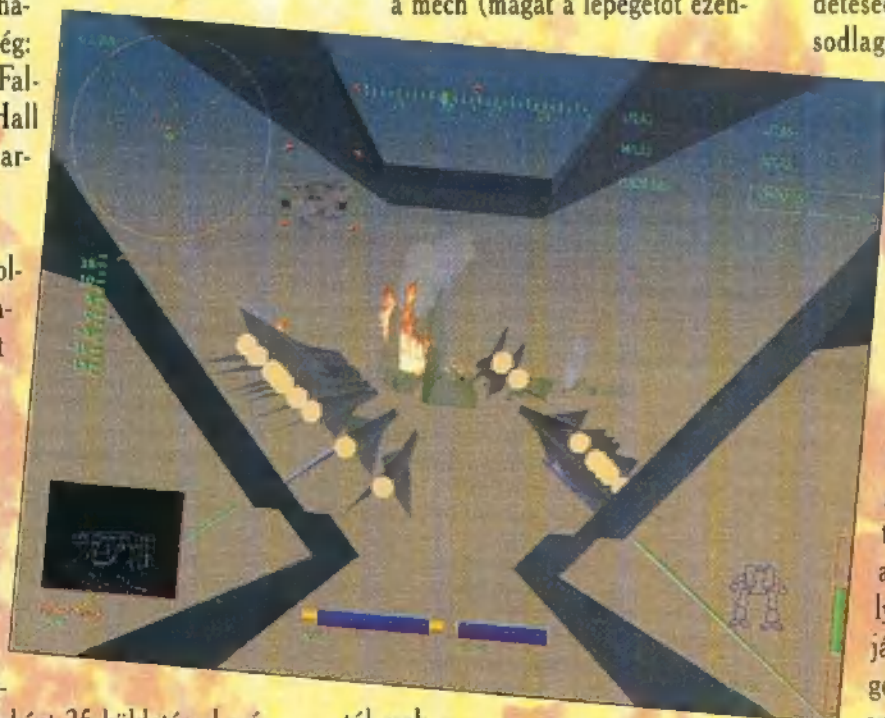
A rangfokozatok egyébként: 1. Mechwarrior, 2. Star Commander, 3. Nova Commander, 4. Norton Commander (csak vicceltem: Star Captain), 5. Nova Captain, 6. Star Colonel, 7. Nova Colonel, 8. Galaxy Commander és a csúc: Khan.

Tehát van miért hajítani! Megvolt a regisztrálás, most jön az interaktív rész, mégpedig a költői kérdés: merre tovább?

A válasz irtó kézenfekvő, jelen esetben három

lehetőségünk van: 1. „Nagyon kíváncsi ember vagyok, és retentő módon érdekel az általam választott klán története, hősei, technikái!” Ez

esetben az Archive Holoprojectort vedd célba. 2. „Kissé félénk természet vagyok, szeretnék megismerkedni a mech (magát a lépegetőt ezen-



túl csak mechnek hívom) irányításával!” Nos, Te a Cadet Training kijáratot válaszd, itt néhány küldetés során (szlalom, lögyakorlat stb.) mindent megtudhatsz, amit csak akarsz. 3. „Na nee! Ugyan már! Ki, ha én nem... gyerünk harcolni!” Ha magadra ismersz ebből a pár szóból, akkor – hozzám hasonlóan – a Ready Room kijáraton hagyod el a termet. Miután minden út

ide vezet, a többivel nem vacakolok, hanem egyből a közepébe...

**A küldetés.**

Ötféle lehet (ezt ugyan nem Te határozhatod meg, de a játék gondoskodni fog a változatosságról): 1. Csapás-mérés (remélem elég szabatos.) 2. Védelmezés. 3. Kíséret. 4. Harci őrzület. 5. Felderítés.



**A célok.**

Ún. elsődleges célpont (prima-

ry): mindenképpen teljesíteni kell, ez küldetésed gerince. Másodlagos célpont (secondary): általában kisebb volumenű tennivaló, sajna ezzel is meg kell birkóznia. Targets of opportunity: olyan apróságok, amik nem szerepelnek ugyan a feladatkörben, de ha már ott vagy, miért ne? S végül mindenképpen vissza kell térni egy bizonyos pontra, amit a görög ABC betűi helyettesítenek. Küldetésenként a játék meghatározza a lehetséges „súlyhatár”-t, ami azt jelenti,

hogy van X tonnányi lehetőség, és ezen belül olyan mechet szerelsz fel, amelyet tudsz. (Persze... naná, hogy nem a legjobb mechet használhatod csak úgy összeviszva, amivel egyet lősz és mindenki eltűnik a látótérből...)

**És most, a mech-választék.**

1. Firemoth: a legkisebb, legkönnyebb és leggyorsabb szerkezet. 20 tonna. Elsődleges felszereltségével inkább csak felderítési feladatokra ajánlom. Ugrani nem tud. 2. Kit Fox: 30 tonna. Default fegyverkiosztása meglehetősen durva, viszont ugrani ez sem tud. 3. Jenner II-C: 35 tonnás kreáció, elsősorban támadó céllal ajánlom. 240 métert tud ugrálni. 4. Nova: 50 tonna, talán a legjobb választás minden küldetéshez. Elsődleges felszereltsége mintegy 12 lézergyűből áll. Ez is tud ugrálni, de minek... 5. Storm Crow: 55 tonnás, ugrálni ugyan nem tud, de talán a legstabilabb szerkezet. 6. Mad

Dog: 60 tonna, meglehetősen bosszantó, ha ellenséges színekben mutatkozik, ugyanis rendkívül mozgékony, nehéz eltalálni, még szerencse, hogy ez

sem tud ugrálni. Támadó jellegű küldetésekhez.

7. Hellbringer: 65 tonna. Nevéhez méltó mech, elsődleges fegyvereinek 70%-a ra-

kétvető, talán e miatt nem tud ugrálni ez sem. 8. Rifleman II-C: 65 tonnás, 90 méteres ugrótávolságával és négy lézergyűjével neveltség... 9. Summoner: 70 tonna, 150 métert ugrik, viszont fegyverei elég gyermetegek. 10. Timber Wolf: 75 tonna, ugrani nem tud, viszont fegyver-arszenálja a játék legjobb választásává teszi.







Sajnos nem mindig használhatjuk a súlyhatár miatt.

11. Gargoyle: 80 tonnás szerkentyű, ugrás semmi, fegyver dettó. 12. Warhammer II-C: 80 tonna, elsősorban kísérő-jellegű küldetésekre használható, ugrani nem tud, de durva fegyverei vannak. 13. Warhawk: elérkeztünk a 85 tonnás súlycsoport első tagjához. Kisebb mecheket egy lövéssel meg tud semmisíteni, köszönheti rakétáinak. 14.

Marauder II-C: a súlycsoport második képviselője, többnyire lézerral van ellátva. 15. Dire Wolf: 100 tonna, csak remélheted, hogy nem sűrűn fogsz vele összefutni, hiszen még a lábujján is rakétavető van. A legdurvább és egyszersmind

a legkönnyebben elintézhető mech (már amennyiben vagy olyan gyors és rutinos, hogy kikerüld lövéseit).

Többször említettem az „elsődleges” szót, ami alatt azt kell érteni, hogy fennáll a lehetőség, hogy átszerkeszd kedvenc meched. Erre a Ready Room szobában van alkalom, a Mech Labnak álcázott „holoketyerénél”. A fegyverekről nem tudok sok mindent mondani, értelemszerűen a nehezebb sebez nagyobbat. Ekkor viszont el kell gondolkodni azon, hogy lassabban tölts újra és limitált a lőszer-utánpótlása, nem beszélve arról, hogy a lőszer is súly. (Volt rá példa, hogy tele voltam rakétával, rálöttem egy mechre, s amíg új-

ratöltött a lépegetőm, addig a sebesült mech atomjaimra [nem akartam vulgáris lenni] robbantott. Hmmm.)

**És most az irányítás.**

1. Fegyverek: tűz = „SPACE”, fegyver-választás = „ENTER”, minden fegyver egyszerre bummm = „;”.



2. Célzóberendezés: minden célpont = „T”, legközelebbi ellenség = „E”, barát = „F”, inkább egyiket sem = „CTRL+T”. 3. Pilótaszék: sebesség = „1-TŐL 0-IG”, növelése = „+”, csökkentése = „-”, célkereszt = „JOBBRA-BALRA”, hátramenet =



„BACKSPACE”, a fülke mozgatása jobbra-balra (ettől függetlenül mehetsz erre-arra) = „<, >”, ugrás = „J”, autopilóta ki-be = „A”, kód ki-be = „M”, katapultálás =

„CTRL+ALT+E”, fény ki-be = „L”, vonalrajz (kődben érdemes használni) = „W”, kívül nézeti követő-kamera = „C”, kávészünet = „ALT+P”, képlomás (csak az akciórészből) = „CTRL+P”, kilépés a főmenübe = „CTRL+Q”. 4. Funkció-billentyűk: F1 – multifunkcionális kép, F2 – radar nézet, F3 – műholdas felderítés, F4 – célpont né-

zet, F5 – sérülés mértékének kijelzése, F6 – a páncélzat állapota, F7 – „visszapillantó tükör”, F8 – „lefelé nézet”, de minek..., F9 – fegyver nézet, F10 – az előbbi, teljes képernyőn, becsapódás után, F11 – HUD ki-bekapcsolása, F12 – „Na, hogy áll a küldetésem?”.

Három-négy küldetésenként lehetőségünk nyílik rangfokozatunk növelésére, igyekezz eleget tenni a parancsoknak. Minél több csillag fityeg a melleden, annál inkább leszel méltó egy szakasz veze-



tésére, aminek összállítását ugyancsak a Mech Labban intézheted el. A későbbiekben (még idén) kész lesz a 8 játékos kiegészítés, akkor majd lehet modemen vagy hálózaton is játszani.

**Egy „pár” jó tanács.**

1. Ne lövöldözz orra-szájba, mert felmelegszik a rendszer, gondol egyet a meched s leül pihenni. Ez a pár pillanat elég az ellenfeleknek, hogy végezzenek veled. 2. Gyakran nyomkodd az F12-t, mert a küldetésekre limitált időd van. 3. Ha már tizedszer halsz meg egy küldetésnél, ne idegeskedj, hanem a Ready Room-ban (vagy bárhol) nyomj Esc-t (fő-

menü), és ne a Quit to Dos címkére klikkelj, hanem a Combat Variables-re. Itt beállíthatod a sérthetlenséget és az örök lőszer is, noha nem enged át a következő pályára, de legalább megtudod, mit szúrtál el. 4. Ha sikerült az egyik

klán küldetéseivel végezned, játszd végig a másik hatalom feladatait is. Mit mondhatnék még? Ha nekem, egy anti-szimulátor játékosnak kellemes időtöltést jelentett, neked miért ne tetszene?

Jon

# Dungeon Master™ II

Sok álmatlan éjszaka után most – alig egy évvel a megadott határidőn túl – végre nyugodtam állhatott fel asztalától a programozó. Elkészült a mű, és holnapról megint mi dihtálunk a számítógépes szerepjátékok piacán – gondolta, és valahogy úgy érezte, megérte a programra áldozott rengeteg idő és fáradság...

Sokan vitatkozhatnak azon, hogy a legjobb szerepjáték volt-e a Dungeon Master vagy sem, de elvitathatatlan az elsője ezen a téren. Hiszen abban az időben még örülünk az egyszerű lövöldözős játékoknak is. Ekkor bombájának számított, s egy teljesen új irányzatot indított el. Hogy ma miként ítélőnk meg? Nem tudom, de nem is akarom, már csak a technikai fejlődés fantasztikus változásai miatt sem.

Sok év után azonban itt a folytatás. A „The Legend of Skullkeep” valóban Dungeon Master 2, és ennek megfelelően sok eredeti tulajdonsága megmaradt. Sőt, első nekifutásból szinte minden.

Augusztus elején, a megjelenésekor azonnal belevetettem magam, hogy minél jobb képet adhassak a várva várt programról. A végigjátszásra természetesen nem is gondolhattam, de a teljes gőzerő szó szerint értendő a Dungeon Master 2 esetében.

Az első benyomások varázslatosak. A játék mindazonáltal, hogy real-time harcmodorral rendelkezik (ezt én igencsak ruhellem), jól játszható és élvezetes. Valahogy elkapja az ember fantáziáját, és ettől kezdve egy másik világban találhatod magad. Hiába haladt el az idő a grafikai megvalósítás felett, mégis órákat kalandozhatsz úgy, hogy közben észre sem veszed az idő múlását. A négy karakter kiválasztása után akár azonnal belevághatsz a nagy kalandba, de én azt javaslom, jól nézd meg kivel indulsz el, mert később nincs visszaút. A négy képzettségben nem lehet egyformán gyakorlott mindenki, de hát erre valók a specialisták. Alapkarakterünk kivételnek látszik, mert ő minden képzettséget ismer bizonyos szinten.

Az alapos vizsgálódás után kiderül, hogy a brutálisabb harcok csekély szellemi képessé-

gekkel rendelkeznek, az intelligensebb figurák viszont két magyobb pólón után feldobják a bakancsukat. Persze, ez szakavatott szerepjátékosoknak nem okozhat gondot. Ezek után nem értelmetlen valami élelem, innivaló és némi fegyvertet után nézni. Noha embereink nem fegyvertelenek, mégis hasznosabb tárgyakkal nekiindulni. A kitartóbb típusoknak ajánlom, hogy varázstudóikat tréningeztessék egy kicsit, s amikor már kissé felfejlődtek, akkor vessék csak be



őket. A HP nagy úr tud lenni. A ninjainkat is edzhetjük éles harcok nélkül. Tanuljuk meg a

sokkal hatékonyabb, mint bármiféle páncélzat. A későbbiekben ugyanis találunk komolyabb dolgokat, meg sokkal több pénzünk is lesz. Meglepő mennyi pénzt szerezhetünk gyógynövények szedegelésével (ráadásnak ezek visszaönrnek), néha többet kapunk értük, mint egy fegyverért. Vigyázzunk, mert a boltokban üldögélő bigyók jól képzett karatés biztonságiak, akik támadás esetén beavatkoznak. (Ezt onnan tudom, hogy eldobtam egy követ egy ilyen izé felé, erre az jól agyonverte a csapatomat.)

A játék jól tervezett és mégsem gigantikus labirintusokkal büszkélkedhet. Nehéz bennük eltévedni, de a logikai feladatokat ügysem herülhetjük meg, így leghelyesebb, ha bejárunk minden zegzugot. A szörnyek éppen elegen vannak – na jó, néha egy kicsit sokan. Erejük a mi fejlődésünkkel tart lépést, logikusan kezdetben nem a legkeményebb dögöket kell elcsépeknünk. Vannak mágiát alkalmazó ellenfelek is, akik ellen kezdetben nem sokat tudunk tenni. Ezeket jobb elkerülni, későbbre hagyni.

Milyen hasznos dolgot felejtettem ki? Ja, a varázslatokat. Pedig ez a játék egyik sarkalatos része.

Sajnos a kézikönyv csak a komponensek nevét és rúnáját közli le. A pontos kombinációkat ez sem tartalmazza, de természetesen a stáb gondos munkával ezeknek is utánajárt, és így egy meglehetősen hasznos gyűjteményt tehetek most közkinccsé. A varázslatok egyébként négy szövegcskéből állnak össze, illetve ezeknek megfelelő jelekből. Közülük az első rúna az erősséget jelenti, a többi a valódi hókuszpókusz. Nem csoportosítottuk hatás szerint, s azt sem írtuk mellé, melyekhez kell üvegcse, de erre már mindenki simán rá tud jönni. Ha mégsem, majd a program közli. Na még egy kicsi segítség: a VI (hullám vonalacska).

varázslatokat és uszgyi! Igen ám, ekkor kezdődnek a gondok... Már hogy merre van az arra, meg hasonlók. Ne aggódjunk, ha nincs, hamarosan találunk térképező eszközt, és az ehhez is szükséges iránytűt a kocsmában vehetjük meg. Miután megtöltöttük kulacsainkat (enélkül ne induljunk) és ellenőriztük a felszerelésünk hiánytalanságát, alkalmazzuk a már megtalált első kulcsot és ...

**Kalandra fel!**  
A játék folyamán mind messzebb jutunk kiindulási pontunktól, de szinte mindig vissza is térhetünk oda. Ennek több oka és célja lehet. Az egyik, hogy néha nyugalmra vágyunk, a másik, hogy összeszedgetett tárgyainkat pénzre cserélhetjük, amiből természetesen újabb tárgyakat vásárolhatunk. A fegyverek határfoka nagyjából arányos az árakkal, a páncéloké nem mindig. Nekem úgy tűnt, hogy alkudni is érdemes, mert a boltosok kissé többet írnak ki, mint amennyiért végülis odaadják a motyót. A harcosok kezében egy jó fegyver

Nem is marad más dolgom, mint értékelni a művet. Érdekes dolog a sok Ray-trace játék után egy ilyen kellemes grafikai programmal kalandozni. Szerintem szép, de ez nem mérvadó és egyáltalán nem döntő. Fontosabb, hogy jó, illetve szórakoztató, ami egyáltalán nem mellékes szempont ebben a fantasy szegény időszakban. Nekem ugyan jelentős nosztalgiaim támadt a régi jó és egyszerű játé-

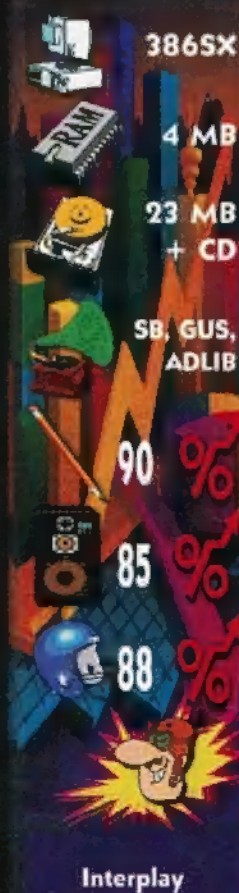
kok irányába. Egy kicsit szomorú voltam, amikor a CD verzió 23 megabyte-ot pakolt a winsimre és azt mondta, hogy kész. Lehet, hogy többet vártam, de ez már csak a káka és a csomó esete. Ajánlom minden kezdő és elterult kalandozónak, mert általa megkedvelhetitek a fantázia birodalmát, és azoknak kifejezetten, akik az első végigjártáért, mert sok szép emléket hoz újra felszínre.

Előre kalandozók!

Shy DaCosta



## Dungeon Master II.



## Varázslatok

Party Shield	YA IR
Spell Shield	YA IR DAIN
Aura of Strength	OH EW KU
Aura of Dexterity	OH EW ROS
Aura of Vitality	OH EW NETA
Fira shield	FUL BRO NETA
Darkness spell	DES IR SAR
Porter Minion spell	ZO EW ROS
Reflector spell	ZO BRO ROS
Guard Minion spell	ZO EW NETA
Stamina	YA
Shield	YA BRO
Wisdom	YA BRO DAIN
Vitality	YA BRO NETA
Health	VI
Cure Poison	VI BRO
Dexterity	OH BRO ROS
Strenght	FUL BRO KU
Mana	ZO BRO RA
Magic Marker	YA EW
Poison Cloud	OH VEN
Invisibility	OH EW SAR
Push	OH KATH KU
Pull	OH KATH ROS
Lightning Bolt	OH KATH RA
Accelate Party	OH IR ROS
Daylight	OH IR RA
Firelight	FUL
Fireball	FUL IR
Poison Foe	DES VEN
Harm Non Material	DES EW
Open Door	ZO
Attack Minion	ZO EW KU

Hát ennyit sikerült megszerezni. Remélem így már ti is könnyebben boldogultok.

# 3.2.1.5.TARTI

## Rally Championships

„...És már rajthoz is áll a hármas versenyző és rögtön megkezdődik a visszszámolás! 3... 2... 1... RAJT!!! Hú, mi-



csoda indulás! Olyan porfelhőt kreált, hogy már ■■■ is látjuk!...“ Azt hiszem ebből már mindenki rájött (na meg persze a címből is), hogy az elkövetkezendő oldalon autóversenyzésről lesz szó. Sőt! Nem is akármilyen versenyről, hanem rallyról! Mindig is csodáltam ezeket az ürgeket, akik beültek egy mindenféle krikzkraksszal tele firkált, no meg persze fullra spécizett autóba, hogy aztán jól kitörhessék ■ nyakukat, amikor 200-zal beveszik a hajtűkanyart. Így hát nem csoda, hogy a legnagyobb örömmel fogadtam ezt a játékot, bár a tény, hogy ■ Flair studio készítette kicsit lelembosított. Reméltem, hogy most majd megemberelik magukat – tévedtem. Igaz, ■ játék nem olyan pocskék, de azért a jóhoz sincsen túl sok köze.

A demon hamar túlestem. Na nem mintha én befolyásoltam volna, hogy így legyen! Olyan gyors volt, hogy mire feleszméltem, máris a !!!cím képernyő!!! díszelgett előttem. Lehet, hogy nem csak mi versenyzünk az óra ellen, de a demok is versenyeznek egymással, mert egyik gyorsabb, mint a másik. Mikor ■ cím eltűnt egy Porsche Carrera repült a képembe. Hogy ez minek kellett!? Na mindegy, nézzük tovább. Jesszusom, lehet, hogy egy C64-en játszom? – kiáltottam fel, mert a menü igencsak megijesztett. Miután bevettem néhány doboz aspirint, visszaültem ■ géphez és folytattam. Mondjuk Single Rally és legyen automata ■ sebességváltó. Ezen továbbgorgorva megtudtam, hogy milyen pályán fogok versenyezni. Az első mindig hó fedte tájon vezet keresztül. Vásárláskor inkább a gumikra figyeltem, ezért ■ legdrágábbat vettem meg, mert ez ■ csúszós pályákon is megfogja ■ kocsit. Mivel gondoltam a jövőre, hagytam pénzt a sérüléseim javítására is, így lemondtam ■ navigátor vásárlásáról. Elérkezett (végre) a verseny. Ha automatára van állítva a sebességváltó, elég lassú lesz az indulásunk: veszünk legalább 3 másodpercet. A kanyarokban lassítsunk le (engedjük el a gázt vagy fékez-

zünk). Igyekezzünk felvenni az összes bonus cuccot. A pénznek még ne örüljünk, amikor felvettük, mert ■ csak akkor a miénk, ha beérünk a célba. Az idő bonus a legfontosabb. Néhány próbálkozás után

ugyanis rájöttem, hogy ■ kijelölt idő alatt igen nehéz eljutni a célba, ezért boldogan tettem kockára kocsim épségét a plusz időért, ami se több se kevesebb, mint 1 (!), azaz EGY másodperc. Ebből kifolyólag a kupa elnyerése csupán hiú ábránddá vált. Kb. 1023-adik alkalomra sikerült átvészelnem az első pályát. A második a sivatagi, most ezt nyújom. Az út annyira szé-

les, hogy csak hosszabb állítgatások árán tudtam úgy menni, hogy látszódnak mind a két szél. Ez azért vált fontossá, hogy lássam mikor jön egy kanyar és az milyen irányba fordul. Sajnos erre még akkor is szükség van, ha ■■ navigátorunk. Ugyanis nem valószínű, hogy olyan sok pénzünk lenne egy jó segítőre, aki minden kanyart előre megszűg.

Végére egy kis értékelés, habár eddig is kiérződött a véleményem. A játék grafikája, szerkezete és hangja igencsak hasonlít ■ C64-es időkre. Hogy ne mindig szidást halljatok, illetve olvassatok: nagyon jókat lehet vele játszani, ha van elég türelmünk hozzá.

## El Capo and Júpi

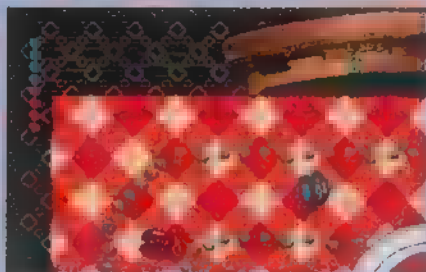
## MicroMachines II

A közelében sem járok az igazságnak, ha azt mondom, Csilla, Süti és jómagam (Chaos) megőrültünk, és hetek óta képteleg vagyunk mással játszani, mint a MicroMachines II-vel. Az történt ugyanis,



hogy mikor megérkezett az első demopéldány, automatikusan félredobtam: mit kezdjek egy 25x25 pixelből álló autóversenyyel – jaj de jó, hogy négyen is lehet játszani, ■■ és aztán akkor mi van?! Az van, hogy a végleges verzióhoz küldött ■ CodeMasters két joypadet is, így aztán Süti meg én azonnal kiprobáltuk – Csillának már csak a billentyűzet jutott. Jól bezártuk az ajtót, hogy üvöltözésünk ■ hallatsszon ki, aztán hajrá, hogy az a', rohadt piros, ne lőj le, de hát ha ilyen béna vagy, különben is miért ■■ mész be az alagút-

ba!? Szóval a MicroMachines II (elődjéhez hasonlóan) egy felülnézeti autóverseny. Rengeteg pálya van, a Construction Kit kiegészítővel magunk is építhetünk újat.



A cél természetesen ■ leggyorsabban végigszáguldani a pályán, magunk mögött hagyva ■ másik három játékost. Lehet lökdösődni, lelökni egymást az asztalról (a pályák jó része valamilyen magaslaton található, ahonnan könnyű lepottyanni), kötelező ordibálni és szitkozódni – különben nincs meg ■ hangulata a game-nek.

## Mr. Chaos

## Chaos Control

1972. március 3. A Pioneer 10 felfedező űrállomás sikeresen landolt az űr egy, a Föld által megadott koordinátáján. 2050-ben elérte ■ naprendszer határát, de valami titokzatos erő hatására a Földdel

való összeköttetés megszakadt. Valami történt... Igen. A jupilények már megint bolygónkat fenyegetik! Felvenni a harcot velük – ez a Te feladatod. Hogy küldetésednek eleget tehess, szükséged lesz egy 486DX33-asra, dupla cd-olvasóra és 4 mega ramra, ezenfelül egy (-két) egérre... amiért nem kár, ha ■ földhöz csapkodod (személyes tapasztalat...). Tehát chaos.exe, enter. Rövid, de káprázatos képsorok tűnnek fel azt a célt szolgálva, hogy mindenki vegye tudomásul, ez a játék az Infogrames hírnevét készült öregbíteni a Philips közreműködésével. Ezt követően a program önbi-zalmam felől érdeklődött – megmaradtam a Beginner fokozatnál. S most jön a lényeg! Mindenféle titokzatos rúna állta



utam: Introduction, Continue, New Game, Quit. Kiprobáltam mindegyiket, de végül a New Game-nél maradtam. A játékban Jessica Darkhill hadnagyot alakítjuk, személyében kell az űfókat kispörögni a négy főepizódon keresztül (Manhattan, Computer, Space, Mother Ship).

És most néhány szó a szereplőkről: Jessica Darkhill: az Orbitális Véderő

egyik legjobb pilótája és a 11-es Squadron vezetője. Történetünk idején hadnagy, elsődleges feladata az idegenek kifüstölése Manhattan utcáiról, soraik szétverése, majd a Kesh Rhan anyahajó teljes megsemmisítése. Hank McBride: ■ 11-es Squadron első csoportjának pilótája, Jessica hávédje. Commander Darkhill: Jessica apja, ■ Lunar Bázis vezetője. Captain Yoko Nakamura: a manhattani GHQ tudományos minisztérium főelőadója. Mint Jessica, ő is Marsi Háborúban veszítette el férjét. Morgan Kain: Jessica szomorú veget ért szerelme, a Marsi Háborúban vesztett oda.

Az ellenség: Arakh'Kreen: a Kesh Rhan flotta vezére. Célja a Föld elpusztítása. Atmospheric Fighter: gyenge haderő. Transporter: harcirobot szállító szerkezet. Anti-gravity Speeder: könnyű-páncélzatú harcirobot. Kesh Rhan Battle Bot: (vörös, kék, lila) ismeretlen harcirobot. Command Warbot: primitív fegyverrel felszerelt, viszont erős páncélzattal ellátott halálosztó masina. Light Orbital Fighter: átlagos űrharcos plazmafegyverrel. Heavy Orbital Fighter: hasonló az előzőhöz, bár páncélzata jóval erősebb, az Orbitális Véderő legkeményebb tagja. Autonomous protec-

tion cannon: egyszerű védelmi ágyú. Armoured tank: antigravitációs tank, három plazmaágyúval. Light cruiser: könnyűpáncélzatú, gyenge ellenfél. Heavy cruiser: nehézpáncélzatú szállítóhajó. Defense turret: automata ágyú.

Combat programs generated by the virus: mindent megtámad és elpusztít, ami különbözik az űfóktól.

És mit kell csinálni? – adódik a kérdés. Ha valaki játszott a Cyberia című játékkal, az bizonyára tudja, milyen érzés volt automata pilótával repkedni, s közben a feltűnő célpontokat likvidálni. Gyönyörű hátterek, szépen megoldott robbanás-effektek, magával ragadó játékmenet. Ez az! Feladatunk az automata pilótára utalva bejárni egy megadott hely-

színt, ■ a fel-feltűnő jupilények nagy részét lelőni, de ■ képek önmagukért beszélnek. A játék automatikusan ment az egyes epizódok végén. Egy-egy epizód három-

négy pályából áll, az energia pedig nagyon kiszámolt. Lehet, hogy vannak olyan olvasók, akik többet vártak ettől a stufftól, de nekem tetszett...

Jon

...mostanában a legújabb játékok. Ime, négy közülük bemutatása. A Primal Rage az EA Games által hamarosan megjelenő Primal Rage-et.

### Brutal: Paws of Fury.

**E**z a mottója: "Gametek legújabb korszakában a Primal Rage. Mit ne mondjak, nekem frenetikus és nagyon izgalmas a játék, sőt meg merem kijelenteni azt a kijelentésem, jobban tetszik, mint a Street Fighter. A Primal Rage állatkákat használó játék, szám szerint tizenkettőt. A játékban egy-egy állatkák üzemmódot képviselnek, ahol akár négy állatkát is lehet használni. Évente gonjól egy állatkát lehet használni a Primal Rage-ben. A lehetséges állatkák:

**Kungu** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Kungu a Primal Rage-ben 100 évig tartott, és a Tai Chi művésze volt. Egy nap átadta a Tai Chi-t a Kungu-nak.

**Primal King of Kenya** Faj: oroszlán. Magasság: 8 láb 10 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Primal King of Kenya** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben 100 évig tartott, és a Tai Chi művésze volt. Egy nap átadta a Tai Chi-t a Kungu-nak.

**Primal King of Kenya** Faj: patkány. Magasság: 6 láb 11 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Primal King of Kenya** Faj: párdac. Magasság: 5 láb 10 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Kendo Coyote** Faj: prérikutyta. Magasság: 6 láb 10 inch. A Kendo Coyote a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Kendo Coyote a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Foxy Roxy** Faj: róka. Magasság: 6 láb 10 inch. A Foxy Roxy a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Foxy Roxy a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Ivan** Faj: medve. Magasság: 6 láb 10 inch. A Ivan a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Ivan a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Karate Croc** Faj: krokodil. Magasság: 6 láb 10 inch. A Karate Croc a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Karate Croc a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Dali Llama** Faj: sakál. Magasság: 6 láb 10 inch. A Dali Llama a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Dali Llama a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Chung Poe** Faj: hörcsög. Magasság: 2 láb 10 inch. A Chung Poe a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Chung Poe a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.



**Primal King of Kenya** Faj: macska. Magasság: 3 láb 10 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Primal King of Kenya** Faj: macska. Magasság: 3 láb 10 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Primal King of Kenya** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.



**Primal King of Kenya** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.



**Primal King of Kenya** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Primal King of Kenya a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.



### Warriors:

**N**York 1995. A Warriors a legújabb játékok között a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.

**Warriors** Faj: gepárd. Magasság: 6 láb 10 inch. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király. A Warriors a Primal Rage-ben a legújabb király, sőt a Primal Rage-ben a legújabb király.







A sok pénz keresésének egyik története így szól: „Ha bármit létrehozol – legyen az könyv, film, esetleg játékprogram –, és beütné a totális siker, egy percig se télovázz, addig húzz le róla minél több bőrt, amíg veszik az emberek!” Kezdetben volt a Lemmings, aztán jött az Oh No, More Lemmings, és várni kellett egy kicsit a Lemmings 2: The Tribes-

(voltak az első kiadásban, és mosolyogtatóak a Xmas Lemmingsekben, tuti jól néztek ki néhány nagyon jól eltalált demóban, de amúgy állati unalmasak az n+1. kiadásban), kipoptyognak egy adott pályára az egyik oldalon, s elindulnak az orruk után abban a reményben, hogy a játékos (ezek vagyunk mi) megoldja, hogy eljussanak a házukba a pálya másik oldalán. A dolog ott bonyolódik, hogy a pályán mindenféle tereptárgyak vannak, amelyekkel maguktól nem tudnak mit

ni. Ha a fal hegytetőben végződik, akkor sétál tovább a hegytetőn, ha a képernyő tetjén végződik, akkor leesik, és szétkenődik a képernyő alján, mi meg kezdhetjük elől a pályát, és legközelebb nem felejtünk el neki egy ejtőernyős képességet is kiosztani. Már ha van! Mert a képességek csak korlátozott mennyiségben állnak rendelkezésünkre, nem szórhatjuk boldog-boldogtalannak! Az egészről egy jópofa logikai játék keveredik, amelynek az a célja, hogy megadott számú lemmingből megadott százalék biztonságosan eljusson haza.

Keresztezzük ezt a Doommal, az eredmény a 3D Lemmings (vagy Lemmings 3D, még nem sikerült eldönteni). Nálunk a Preview CD volt, s mit mondjak, egyikünk

helyzet az, hogy négy kamerát tologatunk körbe a pályán, hogy jó rálátásunk legyen a dologra. A rossz rálátás egyenértékű a pálya elrontásával. De miközben mi a kamerákkal bibelődünk, a lemmingek már potyognak, és mennek-mennek, esnek bele az egész terepet körülölelő tengerbe, mi meg megőrülünk, mert nincs 5 kezünk.

A játékképernyő több részből áll össze. A bal felső sarokban egy térképet látunk, amely „megkönnyíti” mozgásunkat az adott szinten, különösen, ha az adott szint nagyobb, mint a képernyő. Alul találhatóak a képességeket szimbolizáló ikonok, ezek közül újdonság a nyíl, amely egy bizonyos lemming megjelenésére szolgál. Ugyanis néha olyan tömegben jönnek, hogy nehéz



ra, de közben, hogy ne unatkozzunk, volt egy pár Xmas Lemmings is. Aztán All New World of Lemmings, idén április óta van már Lemmings for Windows, és szeptembertől lesz 3D Lemmings. Remélem örültök!

Szerintem egészen egyszerűen nincs olyan ember a Földön, aki tudná, hogy miről szól a játék, de ha mégis, annak összefoglalom pár szóban. A lemmingek, akik mellelleg állati jópofák

kezdeni: ha fal jön szembe, megfordulnak és mennek a másik irányba, ha szakadék, akkor belezuhannak és halálra törnek magukat, ha víz, akkor belegyalognak és megfulladnak. Pedig van más lehetőség is, ugyanis akadályok leküzdésére különböző képességek – úgy mint ásó, mászó, blokkoló (nem óral!), ugró, hídépítő – állnak rendelkezésre, amiket mi osztogathatunk szét: megy a lemming, kijelöljük, rákattintunk a falmászó képességre, amitől ő képes lesz falra mász-

sem volt elragadtatva a dologtól! Már az első Lemmings kiadásban is voltak olyan pályák, amelyek nagyobbak voltak, mint ami egy képernyőre ráfért volna, ami önmagában nem lett volna baj, csak ha a pálya két oldalán kellett kavarolni, elég kényelmetlen volt egyrészt a lemmingekre, másrészt a ablakra figyelni (mármint rángatni a pálya felett a képernyőablakot ide-oda). A 3D Lemmings-ben mást sem kell csinálni, mint az ablakkal bibelődni, itt ugyanis az alap-

pontosan kijelölni a megfelelőt, így könnyen elpazarolhatnánk az értékes képességeket. Ehelyett a nyíllal kijelöljük, s utána választunk neki képességet. A nyíl mellett egy lemming fej látható, ezzel tudunk belépni egy lemmingbe! Igen, jól olvastad, bele a lemmingbe, ezt hívják Virtual Lemming módnak, kb. olyan, mintha egy lemminggel doomoznál. Állítólag lesznek pályák, amiket csak így lehet megcsinálni!

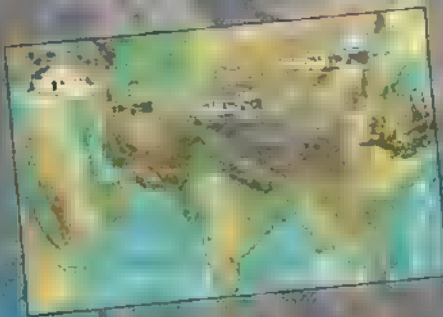
TRF

A XII. század elején járunk. Dzsingisz kán éppen most készül európai turnéjára: az utak biztonsága egyenlő a nullával, járványok tizedelik a városok és falvak lakosságát.

Minek is ragozzuk tovább, nagyon jól tudjátok, hogy a Marco Polóról van szó – úgy döntöttünk, nem foglalkozunk a játék kezelésével és ismertetésével, inkább csak hasznos jegyzeteket emelünk ki Mr. Markusz Pólusz naplójából, amelyek elmondják, miként tehetünk szert tetemes vagyona és hírnévre:

„...emlékszem még az első város nevére, arra, amiből elindultam: Layasnak hívták. Az ottani öreg kereskedő, Giovanni, nagyon jó áron kínálta a gyapjút. Vettem hát annyit, amennyi csak a pénzből futotta – furcsa, összesen 600 arany Saggival kezdtem s most már több, mint egymillióm van. Első utam Acreba vezetett, ahol jó áron eladtam a gyapjút. Az egész város arról beszélt, hogy a pápa meghalt, s az egyház tanácstalan. Gondoltam, benézek a Pápai Legátushoz, hátha akad valami feladat egy ilyen istenfélő ember számára, mint én. Szívesen láttak, első küldetésem szerint szentelt olajat kellett hoznom Sevastoból, mert egy nagy mongol törzsfőnököt akartak megkeresztelni. Utam Layason át vezetett, ahol borsot és még egy tevéet vásároltam. A két tevének több élelem kellett, ezért rengeteget felvásároltam, ügyelve arra, hogy maradjon elég Saggim a megszentelt olajra. A Sevastoba vezető út farsztó volt, egyik emberem lebetegedett, de – Istennek hála – szerencsésen megérkeztünk. Rögtön az olajért mentem, s a 100 Saggi

adomány kifizetése után már vittem is vissza a táborba. Elindultam Trebisonde felé, hogy még jó áron tudjam adni a borsot. Araból páncélokot vásároltam, nagyon alacsony áron. Sevastoban a maradék pénzemet brokátba fektettem, s továbbindultam Layas felé. Élelmiszer-készleteink már kifogyóban voltak, így vettem egy keveset a maradék pénzből. Pénz és élelem nélkül érkeztem meg Acreba. Az olajat odaadtam a Legátusnak, aki egy hosszabb teázás után megkérdezett, hogy van-e kedvem elvállalni egy újabb missziót. Rögtön igent mondtam. A Legátus egy arany keresztet adott aján-

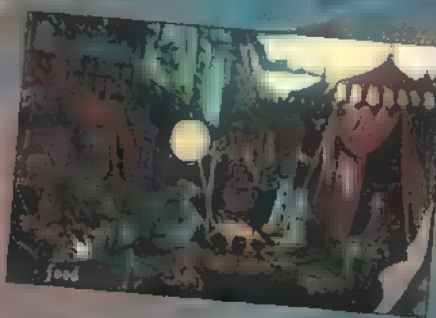


dékba, majd elmondta, hogy mi a feladat: a Szaracén hadvezér Yossouf táborából kellett kiszabadítanom egy mongol foglyot. Mielőtt utamra indultam volna Layas felé, eladtam a páncélokot, a keresztet, a brokátokat és az egyik tevémet. Layasban ételt vettem, és négy csapat íjászt béreltem fel. Arzinganban megvettem az összes tevé, amit lehetett, majd Mossulba érve kelyheket vásároltam. Yossouf táborában említeni sem mertem, hogy miért jöttem, mert a hadvezér nagyon mérges volt. Utasított minden kereskedőt, hozzanak neki annyi fegyvert, amennyit csak tudnak. Egy hét múlva tértem vissza, mikor-

## MARCO POLO

ra a hadvezér már megnyugodott, hiszen megérkeztek a fegyverszállítmányok. Szóba hoztam, hogy talán elengedhetné a mongol foglyot, erre ő lefejeztette, mondván, minden kém így jár. A táborom felé menet fémekeket és ételt vásároltam. Baudac irányába indultam, eladtam a fémekeket, s a hadvezér számára 5 íjat vettem. Mossulba visszatérve Yossouf egyből fogadott, s megköszönte a fegyvereket. Felajánlott egy új küldetést, amit elfogadtam, hiszen csak cukrot kellett vásárolnom.

Argiron városának lakóit járvány gyötöri, ezért várom kellett 2 hétig, míg bebocsátást nem nyertem. Sok fémet, de különösen sok ezüstöt vásároltam, majd Tiflis irányába indultam tovább. Újabb tevéket vettem, s frissen vásárolt selyemmel raktam meg őket. Trebizondban eladtam az összes fémet (az



ezüstöt nem), majd egy kiárúsításon páncélokra tettem szert. A Sevasto felé vezető úton egy öreg embert szedtünk fel, aki halálból elmondta, hogy Sevastoban nagyon olcsó a brokát. Layasban – szokás szerint –

csak élelmiszert vettem, majd egyik lovasom tanácsára azonnal továbbindultunk. Acreba érve hallottam, hogy nagy homokvihár volt Layas mellett, sok karaván eltűnt. A lovasot megjutalmaztam ezért az értékes információért, mely talán az életünket mentette meg. A városban a Legátus elé járulva elmeséltem, mit üzen Yossouf. Nagyon le volt törve, mert mint később kiderült, a kém, akit lefejezték, egyike volt a legjobb embereinek. Megkérdezte, nem tudnék-e ezüstöt hozni számára. Elárultam neki, hogy a városzéli táboromban véletlenül pont van ezüst, és kimentem érte. Visszatérve azzal a hírral üdvözölt, hogy Pápává választották, az ezüstért cserébe áldását adta utamra, és tíz legjobb lovagját mellém rendelte.

Utban Mossul felé Layasban cukrot vételeztem Yossouf részére. Üdvölgások közepette vonultam be Mossulba, ahol a cukrot Yossouf arany áron vette meg tőlem. Úticéлом ezután Kína volt. Csak egy rövid kitérőre álltam meg Taurisnál, hogy drágaköveket vételezzek, amikor egy...

„...abba a városba, ahol háború van, mindig szállíts fegyvert, fémet! A járvánnyal fertőzött helyeken minden nagyon olcsó!...”

„...tavasszal sokkal kedvezőbb az ár... sose felejtés el akudni!...”

A papirusz aján elmosódottan még ez a mondat áll: „...sűrűn mentsetek állást!...”

Zong



# NETWORKS

Nem könnyű munkaság munkatársak lenni. Szabadnak meg főleg nem. Hát én egyik is voltam. Tényleg tudtam az utcán, legnapj hirdetési újságokat szedni a kutyákból. Utolsó pörköltöt is elvittük, hogy amikor a város elhagyott. De senki... Úgy látszik senkinek sem volt szüksége rám.

A legutóbb azonban azonban talán egy hirdetést, amelyet nem tudtam kézbe kapni, kellett felidézni. Szegény, a város vezető igazgatójához. Fizetés + utazási költségek szerinti díjazás és természetesen a hirdetés használata. A hirdetés természetesen befektetés, ügyes adminisztráció, üzleti ügyek előkészítője, jó üzleti elemző és sokoldalú üzleti vezető. Építkezési tapasztalat előny. Utazás külföldi városokba szükséges.

Az első években, egyből helyet kaptam. Mivel területi elhelyezkedés volt, a vállalatnak létrehozásával, illetve irányításával szereztem, ahol is csak a város és a földig az út vezetett, azaz a föld. Most pedig, ahogy ezeket a sorokat gépelem a cégrepülőgép fedélzetén – az IBM-nal felszerelt számítógépet használva, miközben titkárnőm munkáját irányítja, intézkedik, hogy a cég minden ügyét pontosan – azaz hiszen az a dolog, életem célja. Mindig úgy éreztem, hogy a város az üzleti világ csúcsa, hogy ez az Alcord Food és a Nippon és az el-tűnik majd a világtól.

De, ha valaki azt hiszi, hogy egy városra végig a határ mögött kényes dolgozok, akkor téved. Az ellenfél határozottsága, az az ötlettel éjszakát dolgozók nekem váratlan tömeges akciókkal. Levegő az állatom kinézett repülőgéppel észreveszik a tördeli mozgásokat. Valahogy még mindig van pénzük. Bezzeg mi! A bankok nap mint nap szorongatnak, egyre magasabb kamatokot kérnek. Hogy a kölcsönt visszatérítsem, mindig úgy érzem, hogy már tegnapra vissza kellett volna térnie. A cégrepülőgépet csak azért használom, hogy oda alacsony egyet szigorúan.

Az építkezések Csak a városban. A városban a városban a városban. Elsőként a városban a városban a városban. Úgyanis a városban a városban a városban. Rengeteg fantasztikus üzleti lehetőséget kínál. Minden nagy világéggel a városban. Hogy a városban a városban a városban. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni.

A városban a városban a városban. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni.

A városban a városban a városban. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni.



**Investor's Business Daily**  
The Newspaper for Investors Around the World

**Botticelli exhibition opens**

A városban a városban a városban. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni.



A városban a városban a városban. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni.

**SYSTEM YEAR 1 APR 4 (TH) 2 AM**

SALES: 11 14 21

BALANCE SHEET: 251 (TYPE), HIGH (SPEED), MOVING (NOW), PASSENGERS: 180, COST: 100, INCOME: 0

GROWTH STOCK EXCHANGE BANK

A városban a városban a városban. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni.

A városban a városban a városban. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni. Pörköltöt sem kell féltetni.



mely szállítási rendszert a városnak. Ezután a mi vezetésünk alá kerül majd a tömegközlekedési rendszer. A munkák és az állomások már készen várnak minket, de nekünk kell megterveznünk a különböző leágazásokat, és optimalizálnunk a működést. Ehhez az A IV jelentős mennyiségű részvényt hoz a metróvillázathoz. Sajátan prioritás egy megfelelő autóbusz-hálózat létesítése. Ehhez nekünk kell megválasztani a buszmegállók helyét, a közlekedési buszok típusait. Persze mindez úgy, hogy sok-sok profitot kasszáljunk. Majd miután mindent kijelöltünk, létre kell hoznunk a hálózat menetrendjét. De az sem ártalmas, ha befektetőink imatombba, illetve részvényekbe.

Persze ez a sok-sok iroda sem tudja elfelejteni azokat a szép időket, amikor még csak Floppy számítógépek és csak öt irodával rendelkezünk. Majd az olápiszékben állom volt, amikor Game városában ügkedtünk. Itt volt, hogy más volt a világ. Minden egy nyereséget hozott, egyszerűen és könnyen lehetett építeni. Bár sehol nem volt egy buszállomás, egy metró (a helyi név), de hého, az egész és tökéletes volt érezhető az egész városban. Akkor még kezdő voltam a szakmában, és tetszett, hogy ilyen egyszerű a feladat, de valahogy több izgalomra vágytam. Ekkor átrepültem a Cleveland területre. Itt azért már más volt helyzet. Két fejlesztési szektor között kellett manőverezni a használatot. Erre kérték fel a céget, mi pedig elvállaltuk. Gyönyörű feladat és metróvonalakat építhettünk. Az iroda ablakából gyönyörködtem a városi terektől a városfalig, amelyet a mi cégünk hozott létre. Sikereinket látva több városban hoztuk létre irodát. Gőlelvegyi területek 100 is megvan, jól a feladatok is ugyanazok, mint a CD-ROM környezetben is.

Vancouverben azért hoztuk létre irodát, mert itt már mindent megépítették és jó befektetési lehetőségek kínálkoztak. A Bank nagyobb összegű kölcsönrel támogatta bevezetést, amelyet egy iparüzemnek ültet. Csak a visszafizetési határidő. Ezre közelébb kerültünk hozzá, és egyelőre még semmi. De a hatalmas piáknakban bírnak az új ötlet, dollár a pénz! Csak hirtelen kiderült, hogy a szállítási rendszer kiemelt elvált. De mi már a szerverünkön társasjátékot álcázva, így ott sem ültünk meg. A pénz meg csak dollár.

Akkor hoztuk létre Kajmán-szigeteki hírszolgálatunkat, amelyről már beszéltem. Ezek voltak a régi, floppy idők. Csak öt iroda, de jóval kevesebb gond, több szabadidő.

Azt hiszem ez a rövidke leírás is meggyőzött mindenkit arról, hogy az A IV milyen hatalmas cég, és mekkora szabvány vezető, arról nem is beszélve, hogy mekkora tudást igényel. Tiszta szerencse, hogy vannak tudósok, akik helyettem is ügyeltek a tözsdén, illetve az értékesítéseket. Érdemes rájuk hallgatni, hiszen én is csak egy ember vagyok, aki nem tud szünet nélkül szakadni. Bár az is igaz, hogy nélkülkük is meg lehet a helyem, ha kell, de így már piszok nehéz.

Persze a vállalat „imázsát” (így mondják magyarul, nem?) is építeni kell, így nem néha népszerűségi kampiókat kell gondolni. Egy stadionok (hasonló a circenses!), vidámparkok, akváriumok stb. Ezeket imádják a népek. És ha imádják a céget a pénz is ott van. Na és persze ott vannak a tehetősebb turisták is. Nekik különleges szolgáltatásokat, kikötőket érdemes nyitni, mert ha ők oda befizetnek, akkor csak úgy ömlik a pénz a kasszába. Most árt az egész infrastruktúrát is továbbadni, hiszen ki lehet már befizető turistákat, akik inkább inkább 1-2 csillagos szállodákban lakni. És persze a megkopasztandó utakhoz valódi utasok is kell juttatni a célterületre. Na nem igazán. Egy új metróvonal vagy buszvonat kisebb vagyont hozhat a cégnek.

Mielőtt bárki azt hiszi, hogy a vállalat a földet el kell, hogy a város téved. Nem lehet elégedni. Nem elég ugyanis kasszáljunk (az alapvetően megkapjuk egy százezeres juttatást), amivel a mi legfontosabb befektetéseinket szimuláltuk. Japán és francia programozók sokéves munkája

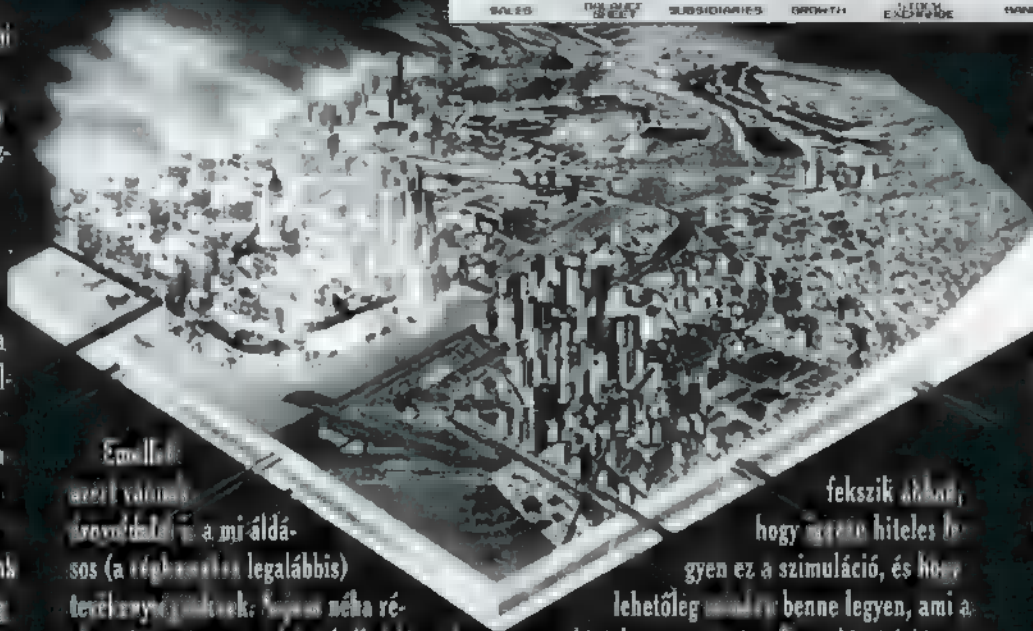
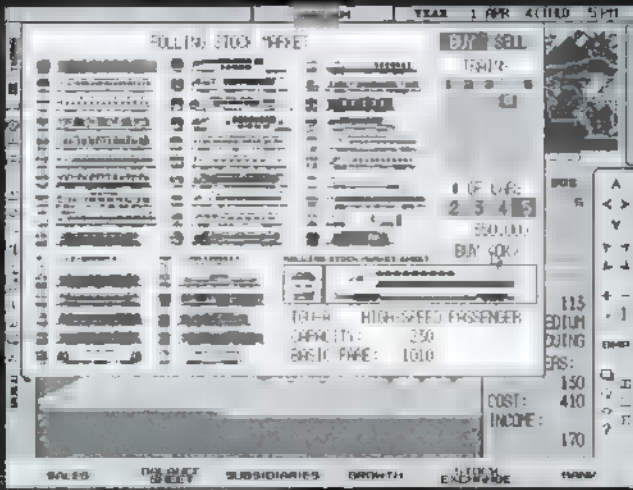
teremtette fel: majdnem olyan nehéz dolga lesz, mint amikor nekem volt. Annnyival lesz könnyebb, hogy kimentheti a játékkállást, illetve mindig újrakezdheti, ahányszor csak akarja. Emellett az időt is gyorsíthatja, ami én is olykor megvettem volna. Hány év telt el, amikor éjszakámba telt az, hogy az

A IV legyen a világ legnagyobb vállalatlagyártója. Nekem sikerült! Persze nem volt könnyű, de javaslom, mindenki gyürkőzzön neki, és akkor nem marad el a siker!

Mit is írhatnék most, a világ egyik legnagyobb vállalatának vezetőjeként ülve, miközben egy Boeing 747-es kénytelenül ülök? Talán Napoléon mondását idézném: „Minden katonának a hátizsákjában legyen a marsallbott.” Szóval a vállalatot is meg kell tartani tartani, mint ahogy a vállalatot is. Hátba van néha egy két jó ötletünk, ha nem vesszük szembe az összes létezőt, amely katasztrofális a dolgok alakulását. A katasztrofális kudarok se törjenek le, hiszen egy időre céget nem könnyű vezetni. De amikor minden a verő, akkor majd ott a pénz (ha még nem kezdtem volna!).

Na, kedves barátaim, azt hiszem ennyi elég az A IV vállalat életéről és történelméről. Most már nektek is könnyebb dolgokat lesz abban, hogy az A IV a világ legnagyobb cégé legyen. Hálás lennék nektek az szerencsét és a munkátokért.

Vince T. Fox  
President & C.E.O.  
A IV Inc.



Emellett azért vannak városok, ahol a mi áldásos (a végzetes legalábbis) tevékenységünk: ha van néha régen, patinás városokhoz kell eljutnunk, hogy kasszáljunk a lakosok pénzét (de leginkább a saját) hasznára. Vannak itt is a lakosok arról, hogy új, korszerű katasztrofális hozunk létre, ahol katasztrofális közösségekben élnek több a város lakói. De ez már megépítették az új városnegyedeket, a közlekedést se lehetetlen. Mi igenis tudunk nyereséges vonalakat létrehozni (a BKK vezérigazgató is kipróbálhatja az A IV-t, hátha talál belébe valamit), és persze már megint dollár a pénz. Majd elfelejtettem, hogy még van jelszava: „Építs, szepíts és majd dollár a pénz.” Én inkább bírok.

feleszkedik abban, hogy megint hiteles legyen ez a szimuláció, és hogy lehetőleg minden benne legyen, ami a valóságban megtörtént. És aki végigjátssza,

# Megnyílt!!! Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.  
(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)  
Tel.: 250-5200/123

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Klubtagoknak további kedvezmények
- CD írás 1 napos határidővel
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- + Meglepetés!



**RAM**  
3300K  
1 MB  
30 MB  
+ CD

**CD-ROM**  
82  
75  
90

# High Seas Trader

A *Pirates!* annak idején új játéktípust teremtett (amit talán valamiféle kaland-stratégia keveréknek nevezhetnénk) és azóta sem igen akadt program, ami megverte volna ebben a kategóriában. Az *Impressions* meglehetősen nagy fába vágta a fejszéjét, amikor a nagy előddel összemérhető játékot kívánt kiadni. A próbálkozás – merem állítani – igen jól sikerült! Talán megszületett az a program, amely komoly vetélytársa a *Pirates!*-nak...

A kerettörténet meglehetősen egyszerű: atyánkat annak idején földönfutóvá tették, elvették vagyonát, rangját és mindent, ami ezzel jár. Egyetlen fiacskájának (azaz nekünk) csak az jár az eszébe, hogy hajójával és pár hűséges emberével visszaszerezze a család hírnevét és vagyonát. Mindezt a gépkönyvben egy csodálatos romantikus levélben is elolvashatjuk, amiből az is kiderül, hogy szerelmünktől is ugyanezek a problémák választanak el minket. Így aztán ne is képlekedjünk, hanem vágjunk neki gyorsan a tengereknek!

A játék alapvetően három helyszínen (módban) játszódik: a kikötőben, a tengeren navigálás közben (a kabinban) és tengeri csatában. Nézzük szép sorjában, mit is tehetünk egyes helyszíneken:

Minden kikötőnél az alábbi helyszíneket találhatjuk:

**Kocsmá (tavern)**, ahol meglehetősen sok figurával találkozhatunk: – kocsmáros: a helyi pletykák közvetítője (gossip), illetve megrendelhetünk nála egy kis szórakozást a legénység számára (spend money). Ez utóbbi akár 1000 aranyba is kerülhet, de jó

val egyszerűbb módszer a hangulat javítására, mint a fejadagok vagy a zsold emelése. – **legénység:** katonák (soldiers), matrózok (sailors) és újoncok (apprentice) tartoznak ebbe a kategóriába. Természetesen mindegyiknek más az erőssége: a katonák elsősorban a közelharcban jeleskednek, a matrózok a vitorlák kezelésében verhetetlenek (de elég jól harcolnak is, ha úgy hozza a sors), az újoncokat pedig beoszthatjuk vízmergetésre (ez automatikus – aki nem ágyúzik vagy vitorlát feszítget, az vízmergetéssel múlja az időt), esetleg használhatjuk őket töltelékembernek a csatáknál. A hatékonyság számítása elég egyszerű: az újonc mindenképp egy egységnyi munkát végez, a matrózok kétszer ilyen jól harcolnak és négyszer ilyen jól hajóznak, a katonák fordítva.

– **utazók:** egyszerű utasok némi áruval felszerelve próbálnak felkérkedni a hajóra és fizetséget ígérnek ennek fejében. Vannak akik pénz és áru nélkül próbálkoznak (jó szívűnkre apellálva), megint mások a barátainkban bíznak, akik megérkezésükre fizetnek helyettük. Néha speciális küldetéseket kapunk: megsegíthetünk egy bajban lévő hazánkfiait, esetleg egy királyi kémeket, aki „rendkívül fontos küldetést” teljesít.

Természetesen minden utastüpusért más-más (nem pénzbeli) elismerés is jár (ld. később). **FONTOS!** Ha felveszünk egy utast, igyekezzünk el is vinni a megfelelő helyre – ha a harmadik megálló sem a végcélja, akkor otthagy bennünket! Adig persze foglalja a helyet és eszi szűkös ételmünket... – **ügynökök:** ha sok pénzünk van, felajánlhatnak nekünk valamilyen kincset vagy házat. Ezek megszerzése alapfeltétel a magasabb rangok eléréséhez... A kincseket őrizhetjük a ha-

jón is, de nyilván biztosabb a saját rezidenciánkban. Házunk egyébként csak a kezdőkötőben lehet és az ára elég borsos: a legkisebb 300,000 aranyba kerül (összehasonlításképpen a legdrágább hajó újonnan kb. 24,000). A legkisebb házban még csak két kincset tárolhatunk, később természetesen több helyre is szükségünk lesz.

**Piac (market):** itt különféle üzleti tranzakcióinkat fogjuk bonyolítani. A BUY és a SELL (vétel és eladás) mindig a mi szempontunkból értendő! Azaz, mi veszünk és mi adunk el. A LOGS összes város adatát tartalmazza (rendezhetjük a városokat a vételi és eladási árak alapján tetszőleges áruajtában – szóval elég jól lehet kalkulálni). A jelenlegi város adatai a képernyő tetején található, itt a BUY adat figyelendő (ennyiért vásárolunk) és a többi városnál (PREV és NEXT gombok használatával lapozva) a SELL érték (ennyiért fogunk eladni). Az adatok nem teljesen pontosak, kis mértékben ingadoznak és természeti katasztrófa vagy támadások esetén jelentősen el is térhetnek az itteni értékektől (persze ilyenkor lehet a legtöbbet kaszálni, néhány hónapig legalábbis).

**Térképészet (charthouse):** beszerezhetjük kalandozásaink elengedhetetlen kellékét, a térképeket. Természetesen ezek elavulnak, ezért minden év januárjában frissítik őket (újra meg kell venni). A térképek felső sarkában lévő kis szám jelzi a térkép korát. A városok nyilván nem másznak el a helyükről, de a kalóztámadásokat bizony évről-évre máshol kell várunk! Ez főleg a játék kezdeti szakaszában lényeges, mert akkor bizony az ilyen helyeket nem nagyon érdemes keresni. Másik fontos szempont, hogy a legénység morálja ugrásszerűen romlik, ha ismeretlen vizekre evezünk – és itt nincs párbaj, mint a *Pirates*-ban! Úgy ki-dobnak a hajóból, mint a pinty, aztán úszhatunk a legköze-

lebbi bankunkig. Ugyanitt vehetünk fel kormányost is (helmsman). Nem érdemes spórolni, vegyünk gyorsan egy kiváló (excellent), ha nem akarunk minden homokpadot meglátogatni...

**Dokkok (docks):** rengeteg opció van. Mindenekelőtt az élelemről kell gondoskodnunk. Minden ár tonnában van megadva, ami 50 egységet jelent (egy egység: egy ember egyhavi fogyasztása, normál fejadagok esetén). Kb. 1500-2000 egységet vegyünk (hajóméret és emberszám függvénye) húsból, vízből és rum-

ből (ez utóbbi nem okvetlenül szükséges, de ajánlott). Gyümölcsből ennek durván a másfélszerese szükséges, mert itt a romlandóságot is be kell kalkulálnunk.

Nem nagyon érdemes spórolni, mert ezek hiánya meglehetősen gyorsan le-

apasztja a legénységünk létszámát (és persze morálját is). Az anyagoknál (materials) a helyszíni (mármint majd odakint a tengeren történő) javításhoz szükséges anyagokat vehetjük meg: vitorlavásznat és fát. Ezenkívül kézfegyvereket is beszerezhetünk. Csak arra érdemes ügyelni, hogy 1% hiba kijavításához a nagyobb hajókon 2 sőt 3 egység anyag is szükséges! Tehát ha 30%-os hibánk van a vitorlázatnál, akkor az egy negyedosztályú hadihajónál bizony 90 egység vitorlavásznatba kerül! Ennek megfelelően ilyen nagy hajónál legalább 200-250 egység ajánlott (kézfegyverekből még több). Ágyúinkba is itt kell lőszert vennünk (ammunition). Három típusú lőszer van: a normál (round shot) süllyesztésre és a hajótést rongálására jó, a láncos (chain shot) az árbocok összezúzására és a repesz (grape shot) a legénység ritkítására alkalmas. Értelemeszerűen jó mindháromból vinni. Természetesen a nagyobb hajók egy lövésre több lőszert használnak el (nálam 32 ágyú volt egy oldalon és ez több, mint 100 egység lőszert vett le





min-  
den lővés-  
rel). Én kb.

1000-1200 egységet vittem mindenkől a legnagyobb hajóhoz. Végül a dokkokban javíthatunk és fejleszthetünk is. Az utóbbi némi magyarázatra szorul: minden kikötőben más a javítás minősége. A leggyengébb a „poor”, majd sorban „average”, „good”, „very good” és „excellent”. Ha valamit a tengeren javítunk, az azonnal „poor” minőségű lesz. Így ha találunk egy jobb kikötőt, akkor felfejleszthetjük a tengeren összetakolt vagy egy korábbi kikötői javításnál elfuserált hajónkat. Végül itt helyezhetjük el a hajónkat is a hajón: egy ágyúállásra (bank) klikkelve meghatározhatjuk az ottani ágyú típusát (sorban a legkisebbtől a legnagyobbig: swivel gun, saker, demi-culverin, culverin, demi-cannon, cannon). Egy állásban csak egyféle ágyú lehet! Ha már meguntuk a hajónkat, vehetünk újat is (BUY SHIP), de vannak bizonyos megkötések. A játék elején dicsőséges „peddler” rangunkkal csak kis hajókat vehetünk, később minden új ranggal újabb hajóosztályt is engedélyeznek. A lehetséges hajótípusok:

NÉV	TEHER	SEBESSÉG	ÁGYÚK	LEGÉNYSEG
<b>Kereskedőhajók:</b>				
Fluyt	300t	közepes	8 db	6-100 fő
Merchantman	500t	lassú	16 db	20-200 fő
East Indiaman	700t	lassúbb	40 db	24-250 fő
<b>Hadihajók:</b>				
Corvette	150t	ngyors	16 db	6-100 fő
Frigate	350t	gyors	32 db	16-200 fő
Fourth Rate	600t	közepes	64 db	24-300 fő

**Bank:** itt tárolhatunk pénzt, ha pályafutásunk dicstelen véget érne (HE-HE ott a kimentés!), ha van pénzünk valahol, akkor abból új hajót vehetünk és kezdhethetünk (majdnem) mindent elől. A kamat senkit ne tévesszen meg: ekkoriban az volt a szokás, hogy az ügyfél FIZETETT a banknak a betét után (szóval a pénzünk szépen fogyni fog)!

**Kabin:** Többek közt a utóiratny jelölés érdemel még néhány szót (ha kimen-

tünk a kikötőből, felhúztuk a vitorlákat, és ha a térképekre kattintunk) a COURSE gombbal kijelölhetjük az elsőútszintet a követendő útvonalat (összesen 10 törésponttal). Az elindítás a FIRST MATE gombbal történhet (vagy innen vagy a navigációs képernyőről). Ilyenkor egészen addig megy a hajó gyorsított módban, amíg valami rendkívüli esemény nem történik, ami a kapitány közbeavatkozását igényli.

Ilyen lehet egy hajó feltűnése (esetleg ellenséges hajóé – ekkor rögtön harci módba kerülünk), viharveszély stb.

A másik fontos dolog a különböző naplók (LOG) használata. Ezek közül a legfontosabb JOURNAL (kivel is áll éppen harcban a országunk, ezeknek a kikötőbe ugyanis nem tudunk bemenni) és a RECORDS LOG (bevételeink és kiadásaink, valamint a fedélzeten lévő utasaink adatai).

A GUILD RATINGS (besorolásunk) alatt találhatjuk meg az egyes értékelési osztályokban a pillanatnyi eredményünket és a szükséges értéket a következő ranghoz. A DARING (merészség) minden megnyert tengeri csatával nő, a HONOUR (mondjuk jószívűség) minden megsegített utasnál (nyilván az önzetlen segítség többet ér) vagy megsegített hajónál (akik a tengeren tartháltak tőlünk valamit) emelkedik.

A LOYALTY (hűség) emelkedik, ha segítjük hazánk kémeit vagy ellenséges hajókat támadunk meg. A NOBILITY (nemesség) új felfedezésekkel, minél több városba történő ellátogatással nő. Két érték a HONOUR és a LOYALTY csökkenhet is: az előbbi csempészéssel, az utóbbi baráti hajók megtámadásával. A következő rang megkapásához a HONOUR, LOYALTY és a NOBILITY értékének el kell érnie egy bizonyos nagyságot, és négy szám átlagának is meg kell haladnia egy (ennél 10 ponttal magasabb) értéket. Ezen kívül lehetnek egyéb megkötések is: adott házméret és szükséges kincsek száma. Ha ezek közül mindegyik teljesült, akkor a kiinduló városunkban automatikusan megkapjuk a következő rangot és minden érték nullázódik (de a házuk, kincseink, hajónk és a pénzünk megmarad).

A porciók (rations) pontnál állíthatjuk be a fejadagokat. Kisebb adagoknál tovább tart a készlet, viszont csökken a morál és egészségre (én egyszerűen nem piszkál-

tam az eredetit, hagyta mindezt a normál (adequate) értéken). Még egy apró információ: az utasok mindenkől dupla fejadagot fogyasztanak!

**Harci mód (combat mode):** ha ellenséges hajók tűnnek fel a színen, átkerülünk ebbe a módba és a képernyő kiosztása megváltozik.

Ha minden ágyúhoz tettünk embert (érdemes egyik oldalra tenni minél többet és mindig azzal fordulni ellenség felé), akár el is kezdhethetünk tüzelni. Ennek a legegyszerűbb módja, ha a nézetet elfordítjuk kilencven fokkal (amerre az ágyúkezelők állnak) és a kormánykerék és az árboc közé próbáljuk „behozni” az ellenséges hajót. A normál löszer kb. a tenger feléig visz, a többi csak valamivel közelebb hatásos. A tüzelést az „A” és a „D” gombokkal érdemes végezni, miközben az egérrel tekerjük a kormánykereket. Ha egy hajó elég közel került, akkor bőszen klikkelgessünk a vitorláira és kezdődhet a közelharc. Itt elsősorban a katonáké és a kézifegyvereké a főszerep, de még ilyenkor is lehetőségünk van szétkapcsolni a hajókat (ha mi voltunk a csákyázók) és újra ágyúzni egy kicsit... Ha nagyon erős a legénységünk (mondjuk kb. 100 katona és 100 matróz 300 kézifegyverrel), akkor a kisebb hajóknak nekirohanhatunk szemtől szembe (vagyis mielőtt elfordulna ágyúzni már meg is csákyáztuk). Arra vigyázzunk, hogy ne szaladjunk bele, mert komoly károkat szenvedhet a hajónk (és kapkodhatunk, mert lehűzött vitorlával nincs kormányzás)! Ha már nagyon gyengécske a hajónk (vagy teljesen tele van az összeszedett zsákmánnyal), akkor érdemes a legbiztonságosabb taktikát (vagyis a futást) választani. Ilyenkor a miénkhez elvileg gyorsabb hajót is lerázhathatunk, mert szegényke mindig megpróbál befordulni ágyúzni (ez nem mindig sikerül neki, viszont ha lő, akkor nemigen megy mellé). Még egy utolsó jó



tanács: SOHA a bizzuk a gépre a csaták lejátszását (AUTO), mert katasztrofális eredményeket produkál, ráadásul többnyire hagyja elfutni az ellenfelet... Végül az értékelés. A grafika meglehetősen szép (szerintem), bár én kissé pozitív előítélettel viseltem a rajzolt grafikák, és elég negatívan a digitalizáltak iránt. Az introt viszont már a rajzolt grafika menti meg: az bizony elég gyengécskére sikeredett. A hangokkal sem volt különösebb problémám, vették a fáradságot, és komponáltak zenétet hozzá – bár egy idő után elég idegesítő, így kikapcsoltam. A beszéddel apróbb problémák voltak (nem volt szinkronban a történéssel), de hát ez is előfordul néha... Végül a játszhatóságról néhány szót összehasonlítva a Pirates-szal. Tény, hogy bizonyos elemeket kivettek az ottani – elég jó – eseményekből. Itt nem lesz meg a „mindentmegváltó” érzésünk, hogy kikötőket foglalunk

el, kormányzókat nevezünk ki és birodalmak sorsát befolyásoljuk. Bizony egyszerű kereskedők leszünk, akik néha azért lövöldöznek is (bár eleinte csak a halakat zavarhatjuk az ágyúgolyókkal). A kincs és feleségkeresésről is lemondhatunk, hasonlóképpen a több hajóból álló flottákról. Mit kapunk viszont cserébe? Sokkal (és a sokkalt inkább SOKKAL-nak kéne írni) életszerűbb, több hajóval egyszerre is folytatható csatát (arról nem is beszélve, hogy szebb), jobb értékelést (többszempontú és folyamatosan nyomon követhető) és finomabban kidolgozott kereskedelmi rendszert. Egészében véve felveszi a versenyt a nagy előddel, talán csak az ront valamit a mérlegen, hogy a Pirates! elég régi játék (én legalábbis még C64-en játszottam – ami bizony nem tegnap volt). Mit lehet zárszóként mondani: én kipróbáltam és nem bántam meg.

Pellus

# FRONTLINES

Frontvonalak – nem nehéz kitalálni, hogy miről szól a játék. Újabb kihívás a megrogzított stratégiáknak és időmilliomosoknak, melyben próbára tehetik tapasztalataikat, kombinációs készségüket és türelmüket. A körítés nem sokban különbözik a mostanában megszokottól, nem túl távoli jövőben kell mindenféle konfliktushelyzeteket fegyverrel megoldanunk. Kíváncsi leszek, mikor kerül a kezünkbe olyan játék, ahol a problémás eseteket tárgyalóasztal mellett kell megoldani, bár ha arra kell várni, hogy a gyakorlatban is lássunk ilyet, akkor ez még eltart egy darabig...

A bevezetőben újságcikkekből és kommentárokból megtudhatjuk a konkrét történetet, most itt azért nem mesélem el, mert a játék menete szempontjából teljesen érdektelen, nem kapcsolódik hozzá. Láthatunk még egy csatát 3D-s animációban, ez is szinte kötelező gyakorlatként szerepel. Mellesleg nem rossz, de tartok tőle, hogy csak a CD-s verzió tulajdonosainak lehet benne része, mivel több, mint 70 MB-ot foglal el. A tényleges játékot mentett állás betöltésével, vagy új játék nyitásával kezdhetjük. Jó néhány előre elkészített helyszín közül választhatunk, ha pedig mélyebben megismertük a programot, a hozzá adott szerkesztővel, magunk is kreálhatunk háborús helyzeteket. Az egyes játékok előre definiált feladat eléréseért zajlanak, ezeknek nem feltétlenül része az ellenség kiirtása! (Jártam úgy, hogy az összes egységemet elvesztettem, mégis enyém volt a végső győzelem, mert megakadályoztam az ellenfelet céljának elérésében.) Minden egyes teljesített feladat pontjuttalammal jár, és végén a ponteredmények összehasonlítása dönti el a helyezéseket.

A játék menete a jól ismert „én lépek, te lépsz, ő félrelép” rendszeren alapszik (a harmadik eset akkor következik be, ha a játékos kedvese megunja a várakozást). Gyakorlatilag négy lépésből áll egy forduló, az első kettőben a két játékos meghúzza a kívánt lépéseket, míg a másik kettőben a szemben álló felek kiválasztják, hogy melyik egységük kivel csapjon össze, majd ezek le is játszódnak. Az egyes egységek meghatározott mozgásegységgel rendelkeznek, hogy ez milyen távolságra futja, azt a

terep milyensége határozza meg (lásd lejjebb). A csatarészben a kijelölt útközetek lejátszódhatnak azonnal vagy miután mindkét fél beállította az összecsapásokat. Ebből egy furcsa helyzet következik, erről majd később.

A játéktér hatszögekből áll, mérete játékonként változó, 20x20-tól 100x100-ig terjedhet, egy hatszög kb. 150 m átlójú területet képvisel. A hatszög hálóból adódik, hogy függőlegesen és átlósan tudunk egyenesen közlekedni, vízszintesen viszont csak cikk-cakkban. A terep alkotóelemei széles skálán változhatnak, az aszfaltúttól a füves vagy kavicsos talajon át a vízig, illetve erdővel fedett területig.

Az egyes tereptípusok meghatározzák a leküzdésükhöz szükséges mozgás-lépésegységet, ez azonban függ a harci egység típusától is. Segítségre lehet a mozgások tervezésekor, hogy a harcászati térképen megjeleníthetjük a hatszögletű „négyzethálót”, akár úgy is, hogy az egyes hatszögekben számok jelzik a hozzájuk tartozó mozgásegységet. Ez a mozgáson kívül az egyes egységek védettségét, illetve láthatóságát is nagyban befolyásolja, mert a természetes fedezéket kihasználva csapdát állíthatunk, ill. ellenség közelébe lopódzhatunk. Ugyanígy nehezít vagy segít a szintkülönbség is. Ha pl. egy egység a fennsíknak nem a szélén helyezkedik el, az lentől nem látható (természetesen ő sem láthat).

A terepen nem állandó tereptárgyakat is találunk, ezek építmények, amelyeket a játék során lerombolhatunk, esetleg építhetünk. Műszakiak segítségével, és a továbbiak közül válogathatunk:

**Hidak (Bridges):** a folyókon való áthaladást segítik (hitted volna?), sajnálatos módon megsemmisülhetnek a csaták hevében,



ha nem így van, egy Műszaki képes lebontani.  
**Erőterek (Forcefields):** megerősíti azt a mezőt, amelyre letelepítették, természetesen akkor van hatása, ha egy saját egység áll rajta, ekkor annak 15%-kal megnöveli az elhárító képességét. Csak egy Műszaki tudja megszüntetni a hatását.

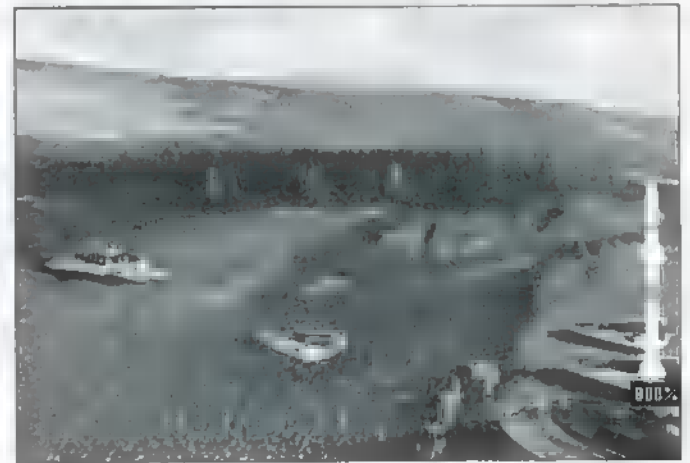
**Aknamezők (Minefields):** minden áthaladó egységet megsemmisít, kivéve a Műszakit, aki képes hatástalanítani. A valós helyzetektől eltérően mindkét fél aknamezője mindig látható – talán humánus okokból –, így inkább az elrettentés a fő feladata, bár a hatástalanítás egyik módja lehet egy kevésbé fontos egység „áthajtása”.

Az új játék nyitására hozzátartozik még a játék közben használni kívánt egységek kijelölése és elhelyezése. Az egyes játékokhoz tartozik egy alapértelmezett beállítás – már ami harci egységünk összeállítását illeti –, amelyet azonban nyugodt szívvel felülbírálhatunk. Arra azonban figyelni kell, hogy csak meghatározott mennyiségű harci egységre váltható erőforrás-egység áll rendelkezésünkre, amely lehet akár kevesebb is, mint az ellenségé. Ezen kívül figyelembe kell venni a terep tulajdonságait, pl. nyílt vízen nehezen lehet elképzelni harckocsi manőverezését. Az alábbi fegyvernemek állnak rendelkezésre:

## Gyalogság (Infantry)

**Gyalogos (Infantry):** egyszerű bokorugró katonák, könnyű fegyverzetűek, szinte semmi páncélzattal és lassú mozgással. Nyílt terepen védtelenek, de jól használhatók elfoglalt állások megtartására.

**Nehéz gyalogos (Tech Infantry):** 30 mm-es félautomata gránátvetővel, lézeres célkeresővel, nehéz páncélzattal, teljes önálló és elsősegélynyújtó rendszerrel van felsze-



relve, röviden úgy néz ki, mint egy két lábán járó harckocsi, bár a rendelkezésére álló mozgásegység kevés.  
**Műszaki (Engineers):** egyszerű gyalogosnak látszik, a magával hurcolt felszereléssel azonban képes egy kis várost eltörölni a föld színéről, esetleg hidat, vagy erőteret építeni (lásd az építményeknél).

## Páncélos (Armor)

**Vadászgörény (Ferret):** könnyű légpárnás tank, fürgé mozgású, de gyenge páncélzattal és fegyverrel, a kezelők általában úgy emlegetik, mint a „legkényelmesebb koporsó, amit valaha vezettem”.

**S.C.A.B. (Surface-Combat Airborne Batteltank):** a légpárnások gyöngye, 1150 lóerős gázturbinával (úgy látszik, vissza-

vonták az SI szabványt...), Kevleár páncéllal és 120 mm-es páncéltörő ágyúval.

**Könnyű harckocsi (Light Tank):** feldehítő célokra létrehozott harckocsi, mozgékony, jó fegyverzetű, de viszonylagos sebezhetőséggel.

**Nehéz harckocsi (Heavy Tank):** a nevében is benne van, nehéz páncélzat, nehéz fegyverek, nehéz mozgás.

**Nagyon nehéz harckocsi (Mega Tank):** egyszerűen verhetetlen, egyszerűen veretlen (kétszer annyiba kerül, mint a Heavy Tank).

## Tüzérség (Artillery)

**Rohamlöveg (Blaswagon):** könnyű lövegekkel és páncélzattal felszerelt eszköz, egyetlen előnye a sebessége.

**Könnyű tüzérség (Light Artillery):** közepes hatótávolságú löveg, gyenge védelmi képességgel, alacsony sebességgel, meglehetősen hatásos tüzerővel rendelkezik.

**Nehéz tüzérség (Heavy Artillery):** Hatalmas löveg (275 mm űrméret, 1050 kg-os lövedék) radarvezérléssel, hátránya a nagy méretből adódó sebezhetőség.

**Föld-felszín rakéta (G.S.M. – Ground-Surface Missile):** mindenben kiemelkedő, kivéve a túlélő képességét, védelmét.

## Támogatók (Support)

**Páncélozott szállító harcjármű (A.P.C. – Armored Personnel Carrier):** igazi nyuszibusz, egyszerre egy gyalogos egység szállítására képes, megnövelve ezzel annak hatótávolságát. Páncélozott és rendelkezik saját tüzerővel.

**Ingázó (Shuttle):** szintén szállítójármű, gyorsabb, de sebezhetőbb.

**Harcálláspont (Headquarters):** igazából építmény, nem tud löni, vagy mozogni, gyakran ez az egyes küldetések célpontja.

Azért nem fejtettem ki bővebben az egyes egységek jellemzését, mert egyrészt bármikor megnézhetjük a játék alatt a Profiles menüpontban, másrészt ez csak mese, ami igazán számít az a pontértékben kifejezett tulajdonságok:

**Ár (Cost):** meghatározza, mennyi erőforrás-egységbe kerül az adott egység beszerzése.

**Támadó képesség (Offensive ability):** minél magasabb, annál pontosabb találatokat képes produkálni.



**Minimális és maximális tüzerő (Firepower):** meghatározza a sikeres támadás esetén okozható minimális, ill. maximális sérülést.

**Lőtávolság (Range):** meghatározza a maximális lőtávolságot, ha a felénél messzebbre lövünk, a találati esélyünk csökken, ha közelebb, nő.

**Mozgékonyosság (Movement):** milyen messzire képes egy körben eljutni, természetesen a terep nehézségi fokát beszámítva.

**Védekező képesség (Defensive Ability):** mennyire képes az egység elkerülni a találatot. Ehhez adódik hozzá a terep fedésének mérőszáma.

**Páncélozottság (Armor Rating):** az értékével megegyező értékű találatot (Firepower) képes elviselni a hatékonyság romlása nélkül.

**Hatékonyság (Efficiency):** az egység egészségi állapotát és használhatóságát mutatja. Ha nullára csökken, az egység megsemmisül. Nincs mód a sérült egység javítására, alacsony értéke pedig befolyásolja a találati esélyt.

**Morál (Morale):** az egység hangulata befolyással van a találati esélyre, értéke csökken az egységet ért találat esetén, viszont nő egy sikeres támadás végrehajtásakor.

**Minőség (Quality):** a egység tapasztalati szintjét mutatja, az elittől a zöldfűlűig. A játék nehézségi szintjének csökkentéséhez ki lehet kapcsolni.

**Közvetett tüzelés (Indirect Fire):** jelzi, ha az egység képes közvetett (rálátás nélküli) tüzelés végrehajtására. Alaphelyzetben ilyesmire csak a tüzésrés képes, de be lehet kapcsolni a gyalogságnál és a páncélos alakulatoknál is.

Ennyi ismerettel már talán el lehet kezdeni játszani. Mint említettem, a játék célja nem az ellenség ész nélkül való legyilkolása, hanem bizonyos feladatok végrehajtása, pl. saját, illetve ellenséges pozíciók megszerzése, megtartása, a ellenséges erejének meghatározott mértékű megsemmisítése, erőink megőrzése, az ellenfél harcálláspontjának lerombolása, ill. a saját megvédése, építmény létrehozása, megsemmisítése.

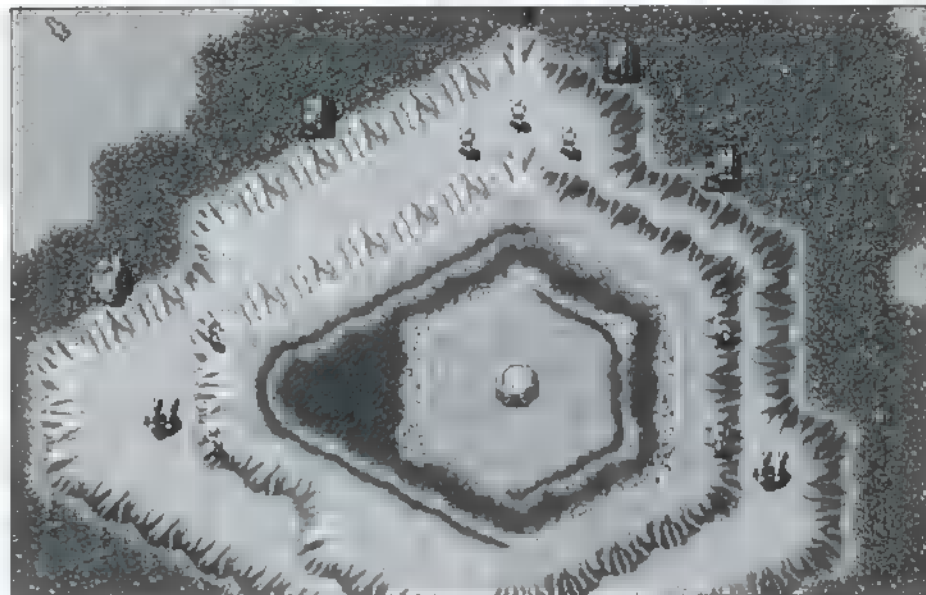
A játék vezérlése egy harcászati térképen történik, ahogy ezt megszokhattuk a stratégiai programok esetében. Ez a térkép akár a teljes képernyőt elfoglalhatja, de ha ezt nem akarjuk, akkor a jobb oldalon egy

információs panelt kapunk a teljes játéktér távlati képével, valamint az éppen kiválasztott egység tulajdonságaival, ez utóbbi az aktuális funkció függvényében változik.

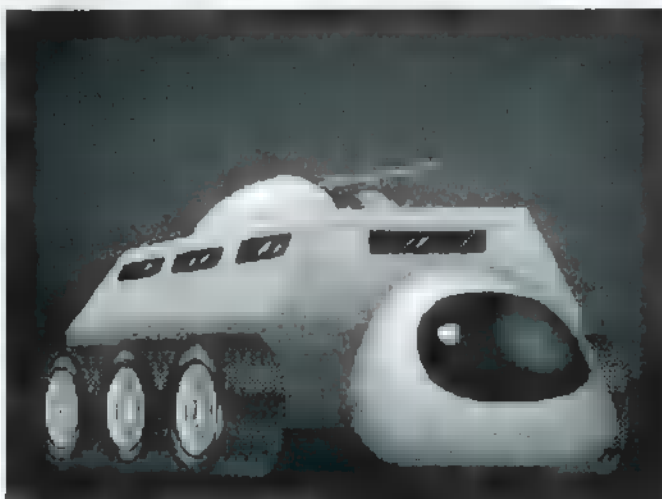
Bár a játékmenet erősen lépés-orientált – a készítőik szerint ők egy igazán színvonalas, táblás játékot szándékoztak készíteni –, s eszerint a összecsapások a csata részben zajlanak le, de van néhány olyan harcsemeny, amely még az egységek mozgatása közben lejátszódik. Az egyik ilyen a Tüzelési lehetőség (Opportunity Fire), amely akkor adódik, ha a ellenséges egység mozgása alatt valamelyik saját egységünk lőtávolságán belülre jut. Ekkor, amíg mozog, megvan a lehetőségünk, hogy megtámadjuk, ezzel viszont elhasználjuk egységünk csata lehetőségét arra a körre. Természetesen ez visszafelé is érvényes. Ezt a tulajdonságot a játék könnyítése érdekében ki lehet kapcsolni. A Közelre támadás (Close Assault) a gyalogsággal hajtható végre páncélos erők ellen. Ez egy „mindent vagy semmit” akció, ha sikerül, a megtámadott egység megsemmisül, de ha nem jön össze, vége a gyalogosnak. Ez az akció szintén a csata rész rovására megy.

A Legázolás (Overrun) nem egyezik meg a Dune II-ben kedvelt eltaposással, ahol az eredmény garantált és látványos, igazából azt jelenti, hogy egy páncélos egység gyalogost (vagy tüzésrészt) akar gázolni a zebraán, de a nem hagyja magát, hiszen neki van elsőbbsége. A legázolás alatt szereshető sérülések kisebbek, mint normál harcban. Ami még előny, hogy a legázoló és legázolt egység a csata fázisban is szóhoz jut, képes harcolni.

A csata rész megvalósításának módja szintén a beállított nehézségtől függ. Egyszerűbb esetben először a egyik játékos játsza le az összes összecsapását, majd a másik következik a megmaradt egységeivel. Mégsem lehet azt mondani, hogy a másodsorú csatázó mindig hátrányban van, hiszen a mozgásokat is másodikként csinálja, így van lehetőség kedvező pozíciót elfoglalni. Pontosan ezért nehezítés az a megoldás, hogy a harci fázis elején a



összecsapásokat csak kijelöljük, majd ezeknek a lejátszása a kör végén történik. Ekkor hiába lövünk ki egy ellenséget a csata elején, ha rákerül a sör, az azt jelenti hogy kilyukadt a sörshordó... Szóval, ha ki is lövünk valakit – ha ki volt jelölve harcra –, felkel poraiból, és jól szétlövi a fenekünket, mielőtt végleg jobblétre szenderülne.



Az összecsapás létrejöttének alapfeltétele a lőtávon belüli távolság és a rálátás. Ez utóbbihoz az kell, hogy a két egység között ne legyen kimagasló terep, ha a egyik fennsíkon áll, akkor annak peremén tartózkodjon, s ne legyenek erdőkben. Ellenkező esetben csak szomszédos mezők esetén biztosított a láthatóság. Közvetett csapásmérő egységnek nem szükséges rálátnia a célra, viszont kell egy olyan saját alakulat, akinél a feltétel teljesül, ugyanis ő vezeti a tüzet.

A realizitáskusságot nagymértékben növeli, ha bekapcsoljuk a korlátozott látástávolságot. Ez azt eredményezi, hogy nem fognak látszani azok a dolgok, amelyek egyik egységünkől sincsenek 20 egységen belül, erdőben állnak vagy magasabban mint mi. Ha azonban bármelyik saját csapattag meglátja, látható lesz mindenki számára.

Nagyjából ezek azok a tulajdonságok, amelyek meghatározzák magát a játékot. Nem akarok most beszélni a térképen látható helyzetjelentésekről, a egyes tereptulajdonságok értékének megjelenítéséről stb. Igazából csak az a célom, hogy a fentiek alapján képet adjak magáról a játékról. Én magam szívesen játszottam vele, bár

zavart a nehezen szokható, néha nehézkes kezelhetőség és a egyhangúság, ezért nem igazán fog kedvenceim közé tartozni. A kialakítás nem teszi lehetővé a fejlesztést, új eszközök gyártását, illetve szerzését. Nem lehet foglyokat ejteni, s elég gyakran irreális az, hogy szomszédos mezőkön álló, több kör óta csak egymást lövő csapatok nem bírják egymást eltalálni. Nekem személy szerint hiányzik az egységek javítási lehetősége is. Amit azonban legjobban nehezítenek, hogy a küldetések nem kapcsolódnak egymáshoz, teljesen önállóak, nincs lehetőség hadjáratot játszani. Az egyes játékok végén, ha győztünk, mindig ugyanaz a katonai parádé látható, ezen kívül összesítés ad a játékban elért pontokról, de ezt nem tárolja el sehol. A doksiban többször említik a „full animation” jelzöt, ami a gyakorlatban annyi, hogy a harci egységeket szimbolizáló apró ikonoknak van néhány mozgásfázisa (pl. 40 fokos lépésben fordul körbe). Annnyira „full” ez a mozgás, hogy a is lehet kikapcsolni, amikor már nem szeretnénk végigvárni, amíg minden egyes egység végigcsoszogja az útját – nem tehetünk ellene.

Előnyére hozható fel a hátrány! Aki veszi a fáradtságot és türelmet, és kikalkulálja, hogy egy adott szituációhoz melyik egységgel, hova helyezkedjen, mire, mivel érdemes löni, annak öröme lesz benne. Az egyes fázisoknak nincs időkorlátja, napokig is elhúzhatjuk akár egy lépés megtételét is.

Az ellenfél szerepét nem csak a gép alakíthatja, játszhatunk egy gépen ketten, két gépen modemmell vagy null-modemmell összekötve. Ekkor csak mintegy sakktáblát használjuk a programot. Maradjunk annyiban, hogy elviselhető, de ha nem muszáj, akkor inkább másikat. Megrögzött sakkozónak, stratégáknak azért bátran ajánlhatom.

BigZoo



# TANK COMMANDER

Nagyot tud durrantani, nehéz szélőlni, csikorog, lánctalpas. Na, mi az? Hát persze, hogy harcköcsi – azaz tank. Aki pedig irányítja, az a harcköcsi-parancsnok. Más néven tank commander.

**A** Domark egy új tankszimulátorral vagy legalább is valami ilyesmivel – incifincit gondban vagyok a progj besorolásával – örvendeztette meg a várakozókat. Szándékuk szerint, segítségével tank irányítását ragadhatjuk magunkhoz, de inkább egy jó kis arcade, mint szimulátor. Kevéssé élethű, viszont jót lehet lövöldözni, de logika és némi stratégiai érzék is szükségeltetik a sikerhez.

Lehetőség nyílik többgépes instalációra, átdefiniálhatjuk a billentyűket, majd a játékot elindítva a Tank Commander Control Centre-ben (röviden a TCCC-ben) találjuk magunkat.

Kezdjük a Control Panellel. A LANGUAGES ikonnal a progj által használt nyelvet állíthatjuk be, a KEYBOARD-ban átdefiniálhatjuk a kezelőgombokat (szerintem igen jó eredeti kiosztás is). A SOUND ikon a hangketyerék beállítgatására szolgál, felismeri a SB-t, az Adlib-et és az alap zajcsinálót is. Meglepi: hangkártya nélkül nem fut le az intro a bevetések előtt! A CD ikonnal azon „szerencsétlenekre” gondoltak, akik több CD-ROM meghajtóval rendelkeznek, itt lehet válogatni közülük. A DETAIL segítségével grafika felbontását választhatjuk meg. Gyengébb hardware esetén ajánlott lebutítás, mert kegyetlenül szaggathat. Az INTRO funkciója legyen egyéni felfedezés eredménye. A VIDEO ikon a video hosszát állítja, a JOYSTICK-kal a kalibrálás ejtethető meg. A HEADSET ikonban állítható be a CyberMaxx vagy a Virtual I O Headset – tökéletes, már csak néminemű, lassan konvertibilis, jó magyar forint kell, és mienk a 3D-s élvezet. A MODEM ikon alatt modemünket választhatjuk meg. Megjegyezném, hogy legalább 9600 bps-t tudó modemkártya felett lehetőségünk kettő vagy több gép összekapcsolására! A SERIAL ikon ember-ember elleni játékhoz ad segítséget. A NETWORK ugyanezt teszi a hálózatosoknak.

A képernyő jobb felső sarkában beállításainkat láthatjuk. A bal felső ikonsor indítja tulajdonképpen magát a játékot. Miután kiválasztottuk a játékosok számát, parancsnokot választhatunk. Egyszerre nem csak egy hadszínteret kezdhetünk meg, hanem párhuzamosan is „dolgozhatunk”. A NEW paranccsal – értelemszerűen – új legénységet toborozhatunk, amely négy tagú: harcköcsi-parancsnok, vezető, ágyúkezelő és löszertöltő. A sikeres válogatás után a hadszínterek között nézelődhetünk. Van itt minden, mi szem-szájnak ingere: sivatag (enyhe Desert Shield beütéssel), város, sarkvidék, szigetek, erőd sziget közepén, némi vulkán és egy csipetnyi éjszakai mentőakció. Minden csoport elején rövid ismertetést ol-

vashatunk az általános helyzetről, teendőnk-ről. Tájékoztatnak, hogy milyen tudásszint szükséges a feladat sikeres végrehajtásához, ennek figyelembevételét melegen ajánlom. Nos, ha választottunk, akkor nosza, vágunk bele!

Az eligazítás magában foglalja a feladat és várható ellenséges csapatok ismertetését, saját erők vázolását. Jöndulatú figyelmeztetések is elhangzanak, melyek megszüvelése szintén javallott a túléléshez. Ezek után nyeregbe, azaz tankra pattanhatunk. Irányíthatunk a vezető, a lövész és a parancsnok „állomásáról”, szerintem a lövész ülése a leghasználhatóbb.



Ez esetben a képernyőn több igen fontos műszer látható. A bal felső sarokban ke-rek műszer radar funkciót látja el, ami domborzaton kívül az ellenséges és néha baráti erők elhelyezkedését mutatja meg. Típusukra azonban ebből nem következtethetünk. A jobb felső sarokban találjuk sérülési fokmutatót – így elég hülyén hangzik, de takarja lényegét. Ha elfogynak a csíkok, elhalálozunk. Kértek figyelni! Ezenkívül a torony vízszintes helyzetét is láthatjuk. A jobb alsó sarok funkciója megjeleníteni a kiválasztott löszert, illetve annak mennyiségét. A bal alsó sarokban láthatjuk a légítámogatás jelét. Ha van ilyen (aranyos kis villám), akkor szép A-10A-k jönnek segíteni. Ezekkel szintén vigyázni kell, ugyanis előttünk egy elég rendes területet letakarít, ami önmagában pozitív, de ha egy falut kell megvédeni/kipucolni, ne hívjuk be őket, mert kő kövön nem marad! A képernyő közepén helyezkedik el a célkereszt. No, itt van az egyik eb hantja: a torony ugyanis önmagában is forgatható, illetve az ágyúcső helyzete függőlegesen állítható. A torony és harcköcsi-test külön-külön mozgásának begyakorlása elég szép időt igényel, és előfordulhat, hogy az elgyötört delikvens rohamlövégként használja harckocsiját, azaz amerre megy, arra lő. Elég nehéz össz-vissz két kézzel menni, célozni a toronnyal, löszert váltani és persze tüzelni (na, itt sajnáltam először életemben, hogy nem jártam zongoraurákra). Erre problémára ad némi segítséget a „robotpilóta”, illetve kitarató gyakorlás, esetleg jóbarát, szomszéd, tesó bevonása játékba. Kedves figyelmesség, hogy a jobb felső sarokban megjelenik kollé-

gánk feje, és örömködik/szomorkodik ha lekaptunk/elkaptak valakit/minket – természetesen kommentálja is a dolgot.

Fegyverzetünk nem csak a hagyományos géppuska/löveg kombinációra korlátozódik, hanem lehet lángszórónk, aknamentesítő tölte-tünk, többféle rakétánk. Felszereléseket és „életerőt” elszórva találhatunk a csatamező-kön, aranyos ládák képeben. Ezeknek bátran hajtsunk neki. Égi kukkolásra is van lehetőségünk. Az FB gomb lenyomására taktikai térkép és némi kiegészítők jelennek meg. A középső nagy domborzati térkép játékte-

ret ábrázolja. Kiüldetésünk földi határai a világosabb rész szélei lesznek. Tankjainkat is megtaláljuk a térképen a beszédes TANK 1, 2, 3, 4 jelekkel (már-mint ha több van). A kicsi, zöld négyszöggel zoomolhatunk a terepre, ez a műholdas felderítés. A másik fajta azonnali, vidofelderítést tesz lehetővé. Ehhez az

égi adományhoz nem kell mást tennünk, minthogy rák-likkellünk a jobb alsó sarokban található CHOPPER ikonra, majd a térképen megjelöljük felderítőrepülés kezdő- és végpontját. Ezek után egy aranyos kis helikopter jelenik meg hadszíntér felett, aljára pedig szereve vagy egy fekete-fehér kamera, amit az egérrel tudunk irányítani. Ez egy roppant hasznos dolog, mert néha nem árt tudni, vajon mi vár szegény tankomra a következő sarkon. A bal felső sarok ikonjával tankjaink között tudunk váltani térképen, jobb felsővel „robotpilóta” célpontját jelöljük ki. A bal alsó a tankot indítja a cél felé, de ekkor ajánlatos a tüzér szerepét magunkra venni.

Miután kivesztük a kezelést, induljunk el. Kezdesnek a sivatagi hadjáratot ajánlanám, mazochisták menjenek a Fortressbe. Az ellenség igen sok hullámban és formában fog megjelenni. A legáltalánosabbnak gyalogosok mondhatóak. Felszerelésük soldfél lehet, a karabélytól a páncéltörő rakétákon át lángszóróig. Nagyobb csapatban veszélyesek lehetnek – géppuskát nekik! Az ellenséges harckocsiból több típus is megjelenhet. Rakétát, esetleg ágyút használunk! A jeepek géppuskával vannak felszerelve, igen kellemetlenek mozgékonyaságuk miatt, Dune Buggy rakétákkal, villámgyorsan kiirtandók (géppuska, esetleg ágyú, ha már nagyon pattognak)! A helikopterek már kemény diók. Igen nehéz őket leszedni, és nagy vé-

rengést bírnak csapni. Utálom őket!

A megerősített állásokat nyugodt szívvel tapossuk el, ez legegyszerűbb. Ezek voltak a legáltalánosabbban előforduló ellenfelek. Nekem még nagyon tetszettek időnként felbukkanó barikád is. Ej, be sok ágyelőt állítottam elő lánctalpammal!

Így, végefelé megemlítenék néhány dolgot, amin megakadt a szemem. Például mióta tanítják a gyalogosoknak, hogy rohanjunk szemben harckocsival, vagy egy hegytetőről lövöldözünk rá? Könyörgöm, legalább hasaljjon le az a szerencsétlen!

Nem tetszett, hogy síma géppuskás (0.50 cal.) jeepek kacagva lödöztek halomra. Talán páncélt is kaphattam volna erre a konzervdobozra. A terepjáró képességeimről nem is beszélve. Hinnéd-e azt, kedves Olvasó, hogy egy harckocsinak akadályt jelent egy kisebb fa vagy téglafal? És nem tud eltolni egy jeepeket? Teljesen hycomat ez a szerkezet. Örültem volna továbbá valamiféle célzást segítő berendezésnek.

Egy másik komikus dolog volt a helikopter-vadászat. Nem elég, hogy az a szerencsétlen kelepelomasina általában egy helyben függeszkedett, a leszedése is csöppet humoros. No mármint, elméletileg, ha valakire lőnek, az odébb megy, vagy legalábbis megpróbálja ezt a manővert. Sokszor ez az észbe sem jutott a kedves pilótának. Szedtem le a helikoptert géppuskával és ágyúval. Tegyük fel, hogy olyan sokáig szegecselttem a koptert a géppuskával, hogy ronggyá lőttem a sebezhető pontjait. Tegyük fel, de azt magyarázza meg nekem valaki, hogy miként bírt ki – ird és mondd –, OT teli-találatot 155 mm-es lövegéből! Szerény ismereteim szerint az AH-64 Apache legjobban páncélozott részei ellenállnak 23

mm-es találatoknak, de ez a maximális kaliber. Szegény ellenséges tankok sem bírtak igazán mozogni. Legalábbis ezt igen lassan és öletlenül adták elő. Nekem hiányzott hazai légítámogatás, hiszen merész dolog a harckocsikat egy ellenséges légifőlény esetén kiküldeni.

Összegzésképp annyit mondhatnék, a lövöldözős játékok kedvelői nyugodtan vehetik kezükbe ezt a progit, nem fognak benne igazán csalódni. Rengeteg ellenfél, löporfűst, csatazaj, halálsikolyok a többi. Nem rossz program, de nem is kiemelkedően és messze mutatóan szuper. Nem kell más hozzá, mint jó reflexek, villámkéz és egy adag szerencse. Na meg egy szép olajzöld doboz, amely a Tank Commander CD lemezét rejti magában.

Trau,

konzervdoboz-parancsnok







# STAR TREK

## THE NEXT GENERATION

**A kapitány naplója. Csillagidő 47111.1**  
Egy, a Romulán semleges zóna mentén fekvő, szövetségi megfigyelőposzt azonosítatlan űrhajót észlelt, mely a szövetségi űr felé tart. Az Enterprise az elfogására indult.

Data: "A jelentett sebességű és irányú hajó belép a szövetségi űrbe, 47.3 mp-en belül."  
Picard: "Riadókészültség!"  
Worf: "A hajó szenzorokon!"  
Riker: "A hajó Garidiai felderítő. A műszerek szerint túlhajtászik a warp hajtóműveit."  
Picard: "Garidiai? Milyen a viszonyuk a Romulánokkal?"  
Riker: "Baráti, tudásunk szerint technológiát cserélnek egymással."  
Worf: "Hívják minket."  
Picard: "Képernyőre!"  
Hajó: "Segítsenek rajtunk! Politikai menekültek vagyunk, menedéket kérünk! Mi a..."  
Worf: "Az adás megszakadt."  
Picard: "Mi véleménye. Egyes?"  
Riker: "Lehet hogy trükk!"  
Worf: "A Garidiai harcosok, méltóságon alulinak tartják ilyen csapda állítását, kapitány! Nem hiszem, hogy trükk volna!"  
Data: "Szenzorárváltságban vagyunk. A Garidiai warp hajtómű meghibásodás miatt leáll. A hajó már szövetségi űrben sodródik."  
Picard: "Impulzus meghajtásra lassítani!"  
Worf: "Egy Warbird kilép az álcázásból, közvetlenül előttünk! A Warbird szintén Garidiai, hívják minket!"  
Warbird: "Ez egy Garidiai belügy! Ne avatkozzanak közbe!"  
Picard: "Önök megsértik a szövetség határait!"  
Riker: "Az összeköttetést megszakították."  
Data: "A Warbird vonósugarat bocsátott a felderítőre."  
Picard: "Riadó!"

A fenti sorok egy új Star Trek The Next Generation epizód kezdő jelenetéből származnak. Hogy miért foglalkozunk mégis vele ezeken a lapokon? Mert a Final Unity egy interaktív epizód! A Spectrum HoloByte készítette és a Microprose forgalmazza, PC-re CD-ROM-on. Ha valaki ismerősnek találja, az nem véletlen, hiszen már szövegeztünk róla korábban is, mikor a játék demo verziója megérkezett.

A DOS alapú játéknak a grafikája – érdekes módon – végig rajzolt, digitalizált részek nincsenek benne. A játék VESA-kompatibilis VGA kártyát követel, de ki is használja azt. Csak a VGA kártyánk képességeitől függ, hogy mekkora méretben látjuk a truecolor képeket. Hangkártyából a SoundBlaster kompatibiliseket díjazza, sajnos a GUS-t nem támogatja.

Hogy miből áll a játék? Először a hidon találjuk magunkat. Tulajdonképpen Picard kapitányt domborítjuk, de az away team-ek (a partrasszálló egységek) tagjait is mi irányítjuk. További teendőink az installálásakor beállított nehézségi fokozattól függenek. Ha megelégedtünk az ensign (zászlós) fokozattal, akkor nincs gondunk az away team tagjainak és azok felszerelésének összeállítására, a program megteszi azt helyettünk. A lieutenant (hadnagy) fokozatban szintén automatikusan összeáll a csapat, de a csoport tagjainak és felszerelésének kiválasztásába már mi is beleszólhatunk. Ha captain (na mi lehet?) a választott szint, akkor mindent nekünk kell végeznünk.

Nos, ott tartottunk, hogy a hidon állunk és éppen látjuk – click a VIEW-SCREEN-gombra, a bal alsó sarokban –, hogy a Warbird vonósugarat bocsátott a felderítőre. Rajtunk áll, hogy mit teszünk. Ha akarjuk, akkor futni engedhetjük a határsértőket, de lo-



gikusabb kideríteni, hogy mi hajtotta őket a határsértésre. Kérdezzük meg Mr. Data-t, hátha van valami ötlete, hogy hogyan kerülhetnénk közelebbi

kapcsolatba a felderítő utasaival – click Data-ra. (A kép jobb szélén ül! Van valaki aki nem tudta?) Rögtön teljes helyzetértékeléssel szolgál:

„Amíg a Warbird fenntartja a vonósugarat, addig nem lehetséges a legénység átsugárzása. Amde, ha a két hajó közé manőverezünk az Enterprise-al, akkor megszakíthatjuk a vonósugarat.”

A StarTrek hívőknek már bizonyosan feltűnt, hogy a szereplők hangjai megegyeznek a filmbeli szereplőkével. Tehát, ha jól állítottuk be a hangkártyánkat, akkor most Brent Spiner hangját kellett, hogy halljuk. Természetesen úgy is beállíthatjuk a játékot – célszerű is –, hogy a szereplők közlendőit írásban is lássuk, ami néhány erőteljes akcentussal beszélő karakter esetében komoly segítség. Ilyenkor annak a szereplőnek a képe jelenik meg a szöveg mellett, aki éppen hozzánk szövegezik. Mindenesetre hangkártya híján óriási élménytől esünk el. A hangok teljességgel a filmből valók és még arra is figyelmet fordítottak, hogy stereo hatás érvényesüljön, azaz pl. egy a kapitánytól balra álló karakter hangját balról fogjuk hallani – egy jó fejhallgatóval vagy erősítővel nagy élmény.

Mielőtt elkalandoztunk kissé, ott tartottunk, hogy meghallgattuk Data tanácsát. A játék folyamán a legénység azon tagjai, akiknek hozzájárulniuk van, mindig elmondják tanácsaikat. Worf megjegyzi: „Ahhoz, hogy a fedélzetre sugározzuk őket, le kell eresszük a pajzsainkat.” Ezek után nem marad más hátra, minthogy döntsünk,



vállaljuk avagy sem a pajzsok leengedésének rizikóját. Persze hogy vállaljuk! (We'll have to take that risk. Make it so.)

Végignézhetjük, amint az Enterprise keresztezi a vonósugarat. A manőver végeztével Data közli: „A felderítőhajó legénységét a fedélzetre sugároztuk.” Persze a Warbird kapitánya ugrál örömeiben hogy „elszipantottuk” előle a zsákmányát, és azonnal hív minket, hogy rosszállását kifejezze. Worf tudatja is ezt velünk. Vérmérsékletünk szerint dönthetünk, hogy fogadjuk a hívást (On screen), és így megpróbáljuk diplomatikusan elintézni a dolgot, vagy figyelmen kívül hagyjuk azt (Ignore that), és vállaljuk, hogy nálunk ugyan kicsivel gyengébb, de azért veszélyes Warbird harcot kezdemé-

nyez velünk. Ha válaszolunk is a hívásra, akkor sem biztos, hogy megússzuk csata nélkül. Ugyan a Föderáció mindig a békés megoldások híve, de ha csatába keveredünk, meg kell hogy védjük magunkat.

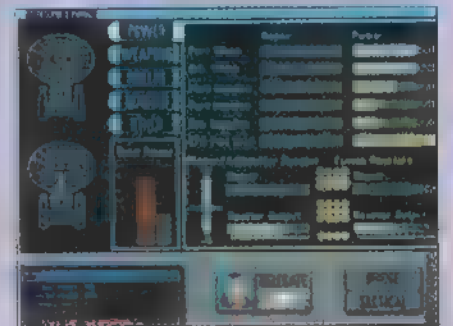
Ha a Warbird támad, automatikusan a taktikai display jelenik meg. Célszerű az alapbeállítást bekapcsolva hagyni, és a vezérlést Worf-ra – a biztonsági és taktikai tisztunkra – bízni. Ha mégis úgy döntünk, hogy mi vesszük az irányítást a nyakunkba, akkor a kép közepén lévő Delegate kapcsolót kell Off-ra állítani. Ha a kapcsoló beállított hely-



zetben van, akkor Worf csak a macerás dolgokat – célpont beállítása, vörös riadóra kapcsolás, fegyverek energiaszintjének szabályozása, protontorpedók újratöltése, pajzsok szabályozása etc. – elintézi, de a tüzelésre, a választott repülési manőverre vonatkozó parancsokat nekünk kell kiadnunk! Ne habozunk sokat, a jobb felső szélén lévő gombok közül nyomogassuk a Both-t – tüzelés a pahaserekből és a protontorpedókkal egyaránt –, míg a Warbird el nem tűnik az örök vadászmezőn vagy el nem menekül.

Ha a harc befejeződött és még életben vagyunk, akkor esetleg érdemes a gépházba (Engineering) látogatnunk. Itt is találunk egy delegate kapcsolót, amivel a gépház összes nyúgát a főgépész, Geordi La Forge nyakába varrhatjuk. Nem kell mondanom talán, hogy mindkét poszton a delegate bekapcsolása a megfelelő embert helyezi a kényes feladat elvégzésére, azaz a legoptimálisabb szabályozás fog megtörténni.

Térjünk vissza a hidra, click a Bridge kapcsolóra! Worf itt közli velünk az újonnan érkezett vendégeink nevét, és hogy azok be-



szelni szeretnének velünk. Riker a további parancsaink felől érdeklődik. Célszerű megtudni a megmentettektől, hogy mi volt az ok, amiért megsértették a Semleges Zónát, tehát maradunk, és elemezzük tovább a helyzetet! („I should like to consider...“)

Ez most jó alkalom arra, hogy kicsit felfedezzük a hidat! Bizonyára feltűnt már, hogyha mozgatjuk az egeret, akkor a képernyő bal alsó sarkában változik az a felirat, hogy mit tudunk csinálni.





A bal alsó sarokra kattintva egy szokásos SAVE/LOAD/QUIT ablakot kapunk, de itt még beállíthatjuk a kísérszöveg megjelenését és a nehézségi fokozatot is.

Tőle egyvel jobbra lévő ablakban az előzőekben elhangzott beszélgetések hallgathatók/nézhetőek vissza (Replay conv).

A bal felső sarok a pillanatnyi helyzetünk – Sector, sebességünk – Warp, úticélunk és az attól való távolságunk megjelenítésére szolgál. Alatta a már beállított úticélok jeleníthetők meg.

Ha a kapitány mellkasán lévő kommunikátorra visszük (Comms), akkor kapcsolatot tudunk teremteni elég sok mindenkivel. Ha van hajó, bolygó, vagy űrállomás a közelünkben, akkor azzal, a Csillagflotta Parancsnokságával stb. Mindig egy menüből tudjuk majd kiválasztani, hogy kivel is akarunk beszélni.

Ha a hidon lévőktől szeretnénk tanácsot kapni – mint ahogy azt már Data-val megtettük –, akkor csak egyszerűen rá kell kattintanunk az illetőre – „Talk to ...” – és a pointer is a képregényekből már megszokott kis felhőcskére vált.

A hidon három kezelőpanel tudunk elérni. Picard háta mögött lévő a navigáció – astrogation. Szerencsére nem kell az eléggé bonyolult koordinátarendszert megtanulnunk, mert a célpontok koordinátái automatikusan beállítódnak, elegendő az aktuális sebességet belőnünk, Warp 1-től Warp 9.2-ig. Természetesen ezt is elvégzi a számítógép helyettünk a filmben már megszokott sebességeket beállítva, de mi szabadon átállíthatjuk azt.

Worf előtt a már látott taktikai konzol „terül el”, míg Data a hajó számítógépének konzolja előtt ül. Itt nemcsak egy elég részletes és globális adatbázis érhetünk el, hanem később a játék során a hajó számítógépével elvégzendő elemzések eredményeit is megnézhetjük.

A jobb hátsó sarokban lévő ajtó a Turbo-lift. Innen juthatunk el a hajó többi részébe, ami jelen esetben a – már látott – gépház (Engineering), valamint a Holodecket és a Transporter szobát takarja. Az utóbbi rendeltetése egyértelmű, innen indíthatjuk a away team-eket. A Holodeck-ben a már látott animációkat tekinthetjük meg, illetve egy „U.S.S. Enterprise Orientation” című holodeck program is, ami összefoglalja, hogy mi hol található a hajón.

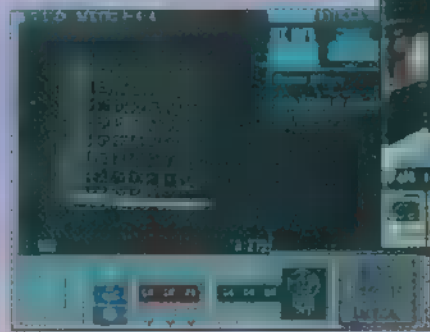
Ezután a kis kirándulás után térjünk vissza a hídra és beszéljünk



el vendégeinkkel! Csupán egy hely maradt, amit még nem látogattunk meg, a Conference Lounge. A helyiség a játékban a fedélzetre vett utasokkal való kommunikációra szolgál. Lépünk be ide! Most a három Gardiai neve fog megjelenni egy kis menüben. Beszéljünk velük, amiből – nagy vonalakban – a következő fog kiderülni:

A gardiai társadalom két fő csoportra tagolódik, patriciusokra és plebejusokra. Ósídok óta a törvényt a Lawgiver (Törvényadó) négy szent tekercsében lefektetett tézisek jelentik. Ők lázadók, akik hisznek abban, hogy létezik egy ötödik tekercs is, ami a két osztály egymáshoz való viszonyát fekteti le. A segítségünket kéri egy Shenok nevű Vulkan archeológus megkereséséhez, aki szintén ezt az ötödik tekercsot keresi, föderációs területen.

Ha beszélünk utasainkkal, akkor dönthetünk, segítünk nekik, vagy sem. Én magam részéről a segítséget ajánlom, hiszen már közbeavatkoztunk azzal, hogy elmenekítettük őket az üldöző Warbird elől. Az útirány tehát a M'kuru szektorban lévő Horst III. bolygó lesz.



Hamarosan segélyhívást kapunk a Cymkoe IV.-ről, ami egy föderációs űrállomásnak is helyt ad. A bolygó kormányzója tudatja velünk, hogy a Mertens tudományos állomást megtámadták és a támadástól megsérült annak kísérleti erőforrása. Gyors segítséget kér, hogy a túlélőket megmentjük és az energiaforrást stabilizáljuk. Miatán a legénység megvitatta az észlelteket, azonnal siessünk a Transporterhez és a Dr. Crusher, Worf, Riker, Geordi összeállítású away teamet bocsássuk az újára. Hamarosan viszontlátjuk hőseinket az állomáson.

Az away team irányítása legalább olyan „bonyolult”, mint a hidon való ténykedés volt. A bal sarkot a már látott SAVE/LOAD/QUIT mező foglalja el. Attól jobbra az éppen „irányításunk alatt álló” karakter képe látható, az energiáját jelképező sávval egyetemben. A szintén jobbra lévő gombokkal kapcsolhatjuk, hogy mit teszünk. A láb segítségével a helyre küldhetjük a karakterünket, amire az egérrel kattintottunk. Ha a Shiftet nyomva tartjuk, akkor lényegesen gyorsabban fogunk gyalogolni a szereplők.

A szem az egyes tárgyak megvizsgálására használatos, míg a „képregénybuborék” többi karakterrel való beszélgetésre való. A kéz egy-egy tárgy felvételét, használatát, átadását, eredményezi.

Arrább az Inventory, a birtokunkban lévő tárgyak láthatóak. A standard felszereléshez tartoznak:

– **Phaser.** Egy „önvédelmi” fegyver, ami 16 fokozatban állítható, a kábítástól az atomrobbantás szintjét jelentő pusztításig.

– **Tricorder.** Egy nagyon fejlett rögzítő és letapogató műszer és számítógép egy szerre. Számos alkalmazási módja van. Ha kézbe vesszük és az „A-B” kapcsolót átkapcsoljuk, akkor az utóljára elhangzott beszélgetéseket tudjuk visszajátszani. A tricorder az away team legtöbbet használt és leghasznosabb eszköze.

– **Medical tricorder.** A fenti instrumentum orvosi változata.

– **Medi kit.** Elsősegélycsomag.

Ez utóbbi kettőről azt érdemes tudni, hogy ugyan mindenki használhatja, de komolyabb sérüléseket ellátni csak a doktornő képes velük.

Nem szoltunk még az inventory mellett elhelyezkedő kommunikátorról. Segítségével léphetünk kapcsolatba a hajóval. Ha az



away team egyik tagjával elhagyunk egy helyiséget, akkor a többiek automatikusan követni fogják társukat.

Ott tartottunk, hogy az állomás transporter helyiségében ácsorog csapatunk. A Space használatával válasszuk ki Geordi La Forge-t és vizsgáljuk meg vele a helyiség két végében lévő monitorokat. Hamarosan felfedezi, hogy az állomás energiarendszere instabil és az életfenntartó rendszer bármelyik pillanatban leállhat. Menjünk ki az ajtón. Odakinn Geordi-val



– és az ő tricorderével – vizsgáljuk meg az állomás berendezéseit. Hamarosan közli velünk, hogy valami „elélegzi” az energiát az állomás energiafejlesztőjéből. Azt is megtudjuk Tőle, hogy igazán szeretne a tervezőkkel találkozni, mert a megvizsgált csövek olyan anyagból vannak, amelyek bizonyos fokig regenerációra képesek. Bizonyosan felfedeztük már az odébb fekvő hölgyet, akit szemléltetést foglyul ejtett egy kábel. Menjünk oda hozzá!

Vizsgáljuk meg Geordival a kábelt. Szerinte ez egy adatkábel, amely adatok és nem magas feszültség szállítására lett tervezve, nagyon csodálkozik azon, hogy nem esett darabjaira, amikor lezuhant. Váltunk át a Doktornőre. Vizsgáljuk meg a sérült Medical tricorder segítségével! Hamarosan megtudjuk, hogy a hölgynek komoly belső sérülései vannak – belső vérzés, törött láb –, és sürgős segítségre van szüksége, de ehhez előbb a kábelt kéne eltüntetni róla.

Váltunk Worfra és a phaser segítségével vágjuk el a kábelt. Ismét Geordi jön, aki a tricorderrel megvizsgálja a kábeldarabot. Ha mozdítani próbáljuk a kábelt, megtudhatjuk, hogy az túl nehéz, illetve veszélyes megmozdítani, mert azzal további sérüléseket okozhatunk a hölgynek.

Mi volna, hogyha az állomás transporterét használnánk a kábel elmozdítására?

Menjünk vissza a transporterhez és Geordival használjuk. Nyomjuk le először a bal oldali, kék gombot. Ha jól végeztük

a dolgunkat, akkor a transporter visszakérdez, hogy a kábelt vagy a sérült hölgyet sugározza-e át. Ha nem jelenne meg ez az üzenet, akkor menjünk vissza és olvassuk le ismét a tricorderrel a kábelt. Erre azért van szükség, mert az állomás szenzorai megsérültek és kézzel kell bevinni a koordinátákat. Semmi esetre se a hölgyet sugározzuk át, ugyanis a transporter meghibásodott és csak darabokban hozná át!

Tehát válasszuk a kábelt és nyomjuk meg a sárga gombot! A kábel hamarosan megjelenik ideát. Siessünk vissza a hölgyhöz és használjuk rajta a Doktornő segítségével a Medi kit-et. A hölgy hamarosan magához tér, és ha szóba elegyedünk vele, megtudhatjuk hogy...

Nos, kedves játékos, hogy mit tudhatunk meg a hölgytől, azt majd Te fogod kideríteni a játékban!

A készítő egy interaktív részt hoztak létre a Final Unity-vel. A cselekmény időrendje a játékos reakcióitól, válaszaitól függ és a játék „megölését” jelentené egy lépésről-lépésre történő leírás.

Az illúzió lebilincselő! A játék hangjai teljességgel megegyeznek a filmben szereplőkkel, és megdöbbentően élethű illúziót keltenek. Készítésébe mindet bedobtak, hogy a Star Trek világába a lehető legtökéletesebben illeszkedjen. Például segítségükre volt – többek között – Denise és Michael Okuda is. Okuda úrról annyit kell tudni, hogy ő minden Next Generation műtyűr – legyen az űrállomás vagy tricorder – atyja. Többek között ő tervezte és készítette a programokat az Enterprise-on látható terminálokhoz is. Nos, a munkája a programon is meglátászik, minden a lehetőségekhez képest a legelőhűbbre sikerült!

Engage!

Sam. Joe

Star Trek: THE NEXT GENERATION is a registered trademark of Paramount Pictures. Spectrum Holobyte is an authorized user. © 1995 Paramount Pictures. All rights reserved.

## PRISONER OF ICE

1937. januárjában az angol haditengerészet Victoria nevű tengeralattjárója titkos küldetésben vesz részt a Déli Sarkon. Az akció célja: kiszabadítani két tudóst egy titkos náci bázisról. Egyiket, Hamsunt sikerül is megszökletni, valamint a fedélzetre kerül két titokzatos láda, melyek rendkívül veszélyes szörnyeket rejteneek. A fenevadak egyelőre jégbe fagyaszva várják sorsukat, ám ha kiszabadulnak a jég fogságából, akkor beláthatatlan veszélyt jelentenek a emberiségre. Vajon lesz-e valaki, aki meg tudja állítani a őket? Erre a feladatra vállalkozik Ryan hadnagy, az amerikai titkosszolgálat ifjú tisztje. Az Infogrames legújabb kalandjátékában az ő bőrébe bújva kell megmentenünk a mit sem sejtő emberiséget a rá leselkedő veszélytől.

A francia softwarecég ismét egy remek programmal ajándékozta meg a kalandjáték kedvelőket. A történet alapötlete a Alone in the dark sorozathoz hasonlóan ismét Lovecraft regényeiből származik, bár helyenként mutat némi közös vonást Carpenter a „Dolog” című emlékezetes filmjével, valamint a Terminatorból is visszaköszön egy kis részlet. A program ennek ellenére lebilincselően izgalmas, és rendkívül jó hangulatot teremtő kísérőzene, valamint remek grafika teszi szinte tökéletessé.

Már az intróban fantasztikus filmszerű képekkel találkozhatunk, de az átvezető animációk is hasonló színvonalúak. Maga a játék grafikája is nagyon jól sikerült, a szereplők mozgása teljesen életszerű, mindehhez szépen megrajzolt háttér párosul.

Az irányítás rendkívül egyszerű, a képernyő egyes pontjára kattintva tudunk ide-oda mázskálni, a tárgyakat bal egérgombbal használhatjuk, illetve felvehetjük, a jobb gombbal pedig megvizsgálhatjuk. A nálunk lévő tárgyak listáját a képernyő felső részére vitt kurzorral tudjuk végignézni és a bal gombbal használhatjuk az egyes eszközöket.

A játék nagyon segítőkész, a különböző helyszíneken csak azokkal a dolgokkal csinálhatunk valamit, aminek a neve megjelenik a képernyőn, ha rámutatunk a kurzorral, így nem kell feleslegesen keresgelnünk. Erdemes tüzetesen átnézni mindent, mert egy-két tárgyat még így is elég nehéz észrevenni.

Az a megnyomásával mehetünk ki a főmenübe, ahol menthetünk, ill. betölthetjük az egyes állásokat.

A rázósabb részeknél a program

csinál egy automatikus mentést JOKER (!!!) néven, így ha elfelejtettünk elmenteni egy állást, akkor sem kell újra előről kezdenünk a játékot.

Ezek után lássuk a történetet. Útban hazafelé a Victoria fedélzetén a kapitány kényszerűségeiből kinevezi Ryan hadnagyot másodtisztá, mivel az akcióban helyettese hősi halált halt. A tengeralattjáró, nyomában egy német torpedórombolóval igyekszik eljuttatni a kiszabadított tudóst és a rejtélyes ládákat az Edward Bázisra.

Itt kapcsolódhatunk be a játékba. A hajóhídon vagyunk a kapitány és a kormányos társaságában. Beszélgessünk a kapitánnyal, kérdezzük ki, mit tud Hamsunról, a ládáról. Sokáig nem cseverészhetünk, mert a német romboló utolér és néhány vízbombával ajándékoz meg, melynek következtében tűz üt ki a raktérben. Nyomban odasietünk a kapitánnyal, ahol is a legénység egyik súlyosan sebesült tagját találjuk. A halokló utolsó szavaival még figyelmeztet, hogy valami élő dolog a ládáknak, majd kezünk között meghal. Időközben a tomboló tűz nyomán az egyik

ládában a jég felolvad, benne lévő szörny kiszabadul és rögtön elragadja a kapitányt. A falról gyorsan kapjuk le a tűzoltó készüléket és oltjuk el a tüzet. Menjünk vissza a hídra, közöljük a kormányossal, Discroll-lal a kapitány halálát és vegyük át a parancsnokságot. Discrollt kifaggatva megtudjuk, hogy a kapitány a parancsokat közvetlenül a bázistól kapta, viszont a rádió kódját csak ő ismerte. Talán még Stanley, a gépész tudna segíteni. Azt is megtudjuk, hogy Hamsun a legénységi szálláson és Wayne vigyáz rá, mivel nagyon rossz az állapota. Végül kapunk a kormányostól egy kézi adó-vevőt, ennek segítségével tudunk kapcsolatot tartani vele, bárhol vagyunk a hajón.

A beszélgetés után kutassuk át a kapitány íróasztalát! A fiókban találunk egy magnót, egy kulcsot és a rádió kód táblázatát. Ez utóbbi segítségével már működőképes a rádió, csak jó lenne azt is tudni, milyen frekvencián használjuk. Talán Stanley tudja a választ – irány a gépház. Találunk egy csavarkulcsot a földön, mást úgysem tudunk tenni, ugyanis Stanleyt teljesen lekötötte a szertett motorjának javítása, és nem hajlandó foglalkozni velünk. Ballagjunk át a legénységi szállásra, itt szedjük össze mindent, amit találunk (fejsze, Szent

Kristóf medál, az ágy alatt mentőmellény, szöges cipő). Wayne-t a beteg ágyánál találjuk, ha elmeséljük neki az eseményeket, a hídra siet. Előtte megtudhatjuk még, hogy a tudós félbeszél, nincs egészen magánál. Nézzünk még le a torpedóvető szobába, így egy jelzőrakétával lehetünk gazdagabbak. Visszafelé vizsgáljuk meg a beteget, aki önkívületi állapotban énekel. A medált meglóbalva a előtt egy pillanatra magához tér és valami furcsa varázsigét mormol. Ezt a magnóval vegyük fel, majd vissza a hídra. Amint belépünk, abban a pillanatban a raktárajtót kiszakítva a szörny kitör addigi börtönéből. Az elrepülő ajtó végez Wayne-nel, nekünk sincs sok időnk, gyorsan vegyük elő a magnót és játsszuk le a varázsigét. A bestia ennek hatására megsemmisül. A támadás következtében további károk érték a hajót, le kell adnunk a S.O.S. jelzést. Irány a gépház, ahol Stanleyt egy gerenda alá szorulva találjuk. Mivel kézzel lehet leemelni róla, kapcsoljuk be a darut a jobb oldalon lévő kapcsolóval, majd a adó-vevőn hívjuk fel Discrollt,

aki a hídról irányítva leemeli a daruval a gerendát. Stanley nem valami hálás, hamar faképnél hagy, de elmesélve a kapitány halálát hajlandó elárulni a rádió frekvenciáját. Ezek után adjuk le a S.O.S. jelzést.

Discroll elmondja, hogy olyan súlyos sérülések érték a hajót, nem tud felemelkedni önerőből a felszínre. Valakinek fel kell menni és jelt adni a mentőhajónak a tartózkodási helyünkről. Természetesen az erre vállalkozó hős szerepét mi vállaljuk. A terv az, hogy egy üres torpedócsőbe bújva Discroll kilő a felszínre. Ennek mindössze annyi akadálya van, hogy időközben a torpedóvető helyiség teljesen víz alá került és elektromos zár védi a levezető ajtót, amit melleleg lehet kinyitni, mert a vezérlő áramkör is megsérült. A sérült áramkör dobozát a híd jobb oldalán találjuk. Egy jól irányzott fejszecsapással nyithatjuk ki. Nem kell mást tennünk, mint a zárlatos ágakat a kapcsolók megfelelő beállításával kiiktatni, és máris nyitva a bejárat. Mielőtt lemennénk még ugorjunk be a raktérbe, a szöges cipő segítségével keljünk át a jégen és a nálunk lévő kulccsal nyissuk ki a két ajtó közötti kis rácsot. Ebben egy rakétapisztolyt találunk. Menjünk a hídra, a kiszakított ajtórol a csavarkulccsal szereljük le a kereket és már indulhatunk is a torpedószobába. A fal jobb ol-

dalán található részbe illesszük be a kereket, melyet elforgatva kiszivattyúzhatjuk a vizet. Nyissuk ki a jobb oldali torpedóvető nyílást és az egyik cső fedelét, majd az adó-vevőn szólunk Discrollnak, hogy készen állunk. Ezután bemászunk a csőbe és a kormányos kilő a felszínre, ahol a jelzőrakéta nyomán ránk talál a mentőexpedíció.

A következőkben már az Edward bázison látjuk viszont magunkat, ahol éppen Sears kapitány tart eligazítást. Atmenetileg átkerülünk az angol haditengerészet kötelékébe, a szolgálati beosztást majd Quincy-től fogjuk megkapni. Időközben fülantúri leszünk egy bizonyos Miss Molly által készített filmről szóló beszámolóknak. Searstól megtudjuk azt is, hogy Miss Molly a fedőneve egy Németországban működő ügynöknek. Amint magunkra maradunk, használjuk ki az alkalmat és kutassuk át a szobát. Az asztalon találunk egy pakli cigit, a személynyilvántartó lapunkat és a fiókban, egy letépett papírdarabon egy háromjegyű számot, amely valószínűleg egy kód az utolsó számjegye.

Sokáig nem kutathatunk, mert megérkezik Quincy és hamarosan távoznunk kell, mivel Hamsun nyomtalanul eltűnt. Az ajtó előtt lévő katonát a riadó elszólitja az asztaltól, éljük ki gyorsan kleptomániás hajlamunkat, és kapjuk fel az ott felejtett filmet (made by Miss Molly). A folyosó jobb oldalán lévő ajtón menjünk be, az előcsarnokból nyíló bejáraton keresztül juthatunk el McLaglenhez, a mozigépészhez. Beszélgessünk vele, majd miután megtudtuk némi infót, ajándékozunk neki a pakli cigit, cserébe levetíti Miss Molly filmjét. Elég érdekes dolgokat láthatunk. Mielőtt távoznánk kutassuk át a könyvespolcot és az egyik könyvben felfedezhetjük a kód hiányzó számjegyeit. Eközben Hamsunból előbújik egy helyes kis szörny és vacsorázni indul. A mai menü: angol katonaiszt Royal Navy módra.

Térjünk be a rádiós szobába és érdeklődjünk a nekünk érkezett üzenetekről. Szerencsénk van, nem rég érkezett egy Washingtonból, melyben felhívják figyelmünket arra, hogy egy áruló tevékenykedik a bázison, akit meg kell találnunk. A rádióstól megtudjuk, hogy a személyi nyilvántartólapokat a fegyverszoba mellett találjuk. A saját ID lapunkat tartjuk a gőzölgő teáskanna fölél, így lekaparhatjuk fotónkat. A következő lépésként nyissuk ki Sears szobájában a kép mögötti széfet (496523) – egy pecséttel és a Victoria önmegsemmisítő kulcsával leszünk gazdagabbak.



A pecsétet rögtön használjuk fel az íróasztalon lévő papíron, majd ragasszuk rá a fotónkat, és máris egy hamis belépési engedély van a kezünkben. Menjünk le a lifttel ■ alsó szintre, adjuk át az engedélyt az őrnöknek, így bejutunk ■ titkos zónába. Először irány a raktár, a polcra vegyük fel ■ üres konzervdobozt – ha valaki szereti a horrort nézzen bele az ablak alatti ládába is –, majd sétáljunk át a doktorhoz. Arra a kérdésre, hogy mi a panaszunk válasszuk a „stomach” választ, majd mutassuk meg az üres konzervdobozt, hogy ebből ettünk. Amíg az orvos gyógyszert keres – régi rossz szokásunknak engedve –, lopjuk el az asztalán lévő raktárkönyvet. Ezután irány a fegyverraktár, ahova a raktárkönyvet átadva juthatunk be, a nyilvánlantartóba viszont már ■■ engednek. A raktáros égő cigarettáját és a falitűzoltó készüléket tegyük el, a cigit dobjunk bele a szemetesbe, majd bújjunk el a jobb oldali szekrény mögötti sötét sarokba. A tűz nyomán a raktáros és a nyilvánlantartót őrző katona pánikszerűen elmenekül. A lángokat oltsuk el és kutaszuk át a szobát. Valaki megelőzött minket, mivel ellopta ■ összes kartont. Mikor csalódottan visszafordulunk, Sears bukkan fel és visszaküld ■ Victoria fedélzetére.

A tengeralattjárónál vegyük fel az ott heverő kábelt, dobjunk át a korlátton, ily módon tudunk átkelni a jeges tetőn. A hajó végén, ■ szerszámos ajtó kinyitásával két kulcsdarabbal gyarápíthatjuk készleteinket. Ezeket összeillesztve kezünkben van a Victoria bejárati ajtajának a kulcsa. Használjuk fel! A legénységi szálláson lévő szekrényben megtaláljuk Hamsun feljegyzését. Az ajtón kilépve egy újabb szörnybe botlunk. Unott mosollyal aktivizáljuk az önmegsemmisítőt, ezt a kormány melletti gombbal és ■ széfben talált kulccsal tehetjük meg. Azután futás fel a létrán, és bumml!

Visszaérve ■ bázisra nagy zűrzavarral találjuk szembe magunkat. A rádiót megölték, Sears eltűnt, meg ilyesmi. A doki lehív a szobájába és megmutatja megdöbbentő felfedezését, amit Hamsun véreinek vizsgálata során talált. Megismerhetjük Hamsun noteszának tartalmát is, melyből kiderül, hogy a Mnar Stone segítségével lehet legyőzni ■ szörnyeket. A betegszobában hamarosan találkozhatunk egy Prisonerrel, amit egy varázsijellel megbéníthatunk, de még kell a Mnar Stone. Ezt Sears szobájában ■ térkép mögött találjuk, amint azt Quincytől megtudjuk, aki éppen utolsó vacsorán vesz

részt a szörny társaságában (csak az a baj, hogy ő ■ főfogás).

A doktor asztalán lévő tüt ■ térkép közepébe szúrva egy titkos rejtek tárul elénk. Megtaláljuk a Mnar Stone-t és egy dossziét. Vissza a szörnyhez, a követ használva rövid úton megszabadulhatunk tőle. A dossziéből kiderül, hogy az áruló ■■ más, mint Sears kapitány, valamint, hogy ennek leplezése érdekében a nyilvánlantartó lapokat Quincy szerezte meg. Washingtonból egy újabb üzenetet kapunk: Buenos Airesbe kell repülnünk, és meg kell találnunk egy Peter nevű fickót, aki Hamsun barátja. Ha ő nincs meg, jó lesz helyette egy bizonyos könyv is, amely közelebb visz a rejtelmy megoldásához.

A következő helyszín a könyvtár, ahol megismerkedhetünk Parker lányával, akivel együtt bejutunk az igazgatóhoz. Megtudunk néhány infót arról, hogy Parker mivel foglalkozott kutatásai során, valamint egy bizonyos solar disc különös tulajdonságairól. Ez utóbbit néhány napja ellopták. A beszélgetést egy berontó német ügynök zavarja meg, akit egy, a semmiből előtűnő alak furcsa fegyverével elintéz. Ryan ■ Diana elbújik egy titkos ajtó mögött, az igazgatót azonban elviszi a rendőrség, a könyvtárat bezárják. Kijutni csak a teraszon keresztül lehet. Kövessük Dianát, aki úgy tudja, hogy valami titkos átjáró odavezet. A bal sarokban vegyük fel ■ könyveket és ■ pálcát, majd a könyvespolc jobb felén lévő könyv elmozdításával a titkos átjáró kinyílik. Egy szinttel feljebb jutva létrán tudunk csak felmenni, ehhez javítsuk meg a rossz létrafokot a pálcá segítségével. Továbbhaladva a nálunk lévő könyveket megfelelő sorrendbe betéve ■ üres helyre egy lépcső tárul fel és már majdnem fent is vagyunk. A teraszra úgy juthatunk, ha a polcon található kapcsolót bekapcsoljuk, majd elsétálunk jobbra és egy lépcsőházon keresztül a terasz ajtó előtt találjuk magunkat. Itt ■ jobb oldali szobrot megmozdítva a szomszédos szobor talapzatán rejtekajtócska pattan fel, ahol az ajtó kulcsa található. Kint másszunk fel ■ szoborra, ugorjunk át ■ másik talapzatra, majd onnan továbbkúszva a legszélső alak kezéből megszerezhetjük ■ solar disc másolatát. Ekkor megjelenik Dietrich a Schlossadler bázis parancsnoka és rövid úton a börtönbe kerülünk. A cellában szedjük össze ■ kanalat és ■ széket. A kanállal vessük ki a bal oldali falat, a lukon keresztül beszélgethetünk a szomszédban raboskodó Parkerral. Megtudjuk, hogy veszélyben a Föld, ugyanis Dietrich meg akarja idézni a szörnyistenekeket, akik régen már jártak nálunk, s emlékül hagyták itt a Prisonereket. Ter-

mészetesen ránk vár a feladat, hogy megakadályozzuk a német parancsnok örült tervét. Ügyeljünk arra, hogy amikor bekukucskál az őt a cellába, gyorsan álljunk fel, ■ vegye észre ■ beszélgetést. Egyszer csak megjelenik Dietrich, aki tudomást szerzett titkos ügynöki mivoltunkról, ezért üzenetet kíván belőlünk kicsikarni. Tíz percet ad a gondolkodásra. Ne vesztegessük ■ időt, a papírt tömjük bele a csapba, a víz kifolyik, az őt belép – üssük le a székekkel. A kulcsát vegyük el és zárjuk be ■ ajtót. Az asztalt toljuk középre, ■ széket tegyük rá, másszunk fel a tetejére és ■ kanállal nyissuk ki a szellőzőrácst. Jobbra haladva kijutunk a börtönből. A sziklán, ahol kiértünk az egyik köoszlop elmozdításával egy barlang nyílik ki, amely egy piros és egy kék követ rejt. A kéköt tegyük ■ jobb kéz felé eső szobor jobb szemébe, a pirosat a balba. A kapun belépve elteleportálódunk egy vulkán közelébe. Jobbra egy csillát találunk, amelyben egy vasrúd van. A csille kerekébe ■■ fagyva. A kiolvasztáshoz, ha a lánál lévő követ elmozdítjuk, kifolyik az izzó anyag. A vasrudat melegítjük fel, ezzel olvasszuk ki ■ csille kerekét és gyorsan lökjük meg, mert a meleg kiolvaszt a jégből egy Prisonert. A kocsi kinyit egy kaput, amin rohanjunk be. Ezután szemtanúi leszünk annak, hogy Dietrich megidézi egy szörnyet, ■ volt rabtársainkat sorsukra hagyja és egy teleporton keresztül távozik. Ekkor lépünk elő, a Jorgetől kapott varázsijét felhasználva bénítsuk meg a szörnyet, ezután ■ teleporton keresztül a jövőbe kerülünk.

2037-ben járunk. Szedjük össze a földön lévő fegyveralkotórészeket, majd nézzük meg a komputer terminálon lévő üzenetet. Kiderül, hogy Ryan nem más, mint Parker unokája, valódi neve Parker Yan. Az apja és a nagyapja juttatta vissza ■ múltba, hogy megmentse az emberiséget a pusztulástól.

Ehhez azonban még kell tennünk egyet ■ mást. A scannerrel felvéve az elemet, töltsük be a megfelelő nyílásba, a szerkezetet bekapcsolva egy fegyver képe jelenik meg ■ képernyőn. A fegyver alkotórészeit betöltjük ■ gépbe, és egy sugárvetővel lehetünk gazdagabbak. Próbáljuk is ki a szekrény előtti sziklán. A kísérlet sikerül, s a szekrényben megtaláljuk a solar disc egy újabb másolatát és

a Mnar Stone-t. A solar disc segítségével visszajutunk Parkerékhez. A szörnyet ismét bénítsuk meg a varázsijével, majd a teleporton küldjük biztonságos helyre. Ekkor irány megmenteni magunkat. A teleporttal visszajutunk a múltba, a könyvtárba, ahol éppen le akarja löni másik énünket ■ német ügynök. Legyünk gyorsabbak nála és a sugárfegyverrel intézzük el. Az élet nem áll meg, ezután egy barlangban találjuk magunkat. A falon lévő karikát meghúzza egy oszlop emelkedik ki, a tetején lévő ábrákat megfelelően beállítva (felső sor: tűz, jég, levegő, víz, alsó sor: Nyarlahotep, Prisoner, Cthulu, Dagon) egy könyv jelenik meg. Ez ■■ más, mint a Necronomicon, melynek segítségével megakadályozhatjuk a pusztítást. A könyvbe tegyük bele ■ Mnar Stone-t, erre egy kard jelenik meg a kezünkben, valamint két fickó képe a falon. Megtudhatjuk, hogyan győzhetünk. Jobbra szálljunk be a csónakba, de rövidesen Sears kapitány állja utunkat. Kard- és szópárbaj veszi kezdetét. Az alábbi témákat érdemes bedobni: Ifj. Parker, Old Parker, Nagy Öregek. A beszélgetést zárjuk le azzal, hogy a karddal elvágjuk a csillár kötelét és az lezuhanva lerobbantja a színről Searset. Egy újabb barlangba érkezünk, ahol a karddal a jobb oldali maszkot törjük össze, a földön lévő követ nyomjuk be és sétáljunk be a jobb oldali ajtón. Eljutunk arra a helyszínre, ahol Dietrich és Narackamus azzal foglalkozik, hogy visszahozza a Földre Cthulut és társait. Minden varázsige után suhint-suk meg a kardot, ezzel hatástalanítjuk is azokat. Majd a végén dobjunk a Necronomicont az oszlopra, ezután pedig dőlünk hátra, és nézzük meg a meglepő befejezés(eke)t.

Összegezve a benyomásokat, nekem nagyon tetszett az egész játék, bár egy kicsit könnyű volt. Eppen ezért kezdő kalandjátékosoknak is ajánlhatom, mivel gyors sikerélményt nyújt. Ennek ellenére a profiknak is érdemes végigjátszani, mert abban biztosak lehetnek, hogy különleges élményben lesz részük.

Joker



# UNLIMITED

## FLIGHT

Abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy lakásom erkélyéről közvetlen rálátásom van a sarkashegyi reptér légtérére, ahol pl. neves világbajnok műrepülőnk, Besenyey Péter szokott edzeni. Ha meghallani gépének és repülésének jellegzetes hangját, nálam gyorsabban csak másfél éves fiam rohan csodálni az égi baletet („Apa! EPÜLŐÖÖ!!!“). Titokban mindig attól félek, hogy valaki majd mutat egy fizikakönyvet a pilótának, s felvilágosítja, hogy amit ő csinál, az tulajdonképpen fizikai képtelenség. De tényleg, hogy az ördögben lehet így repülni?

Mivel a repülés és a számítástechnika valahol a szimulátorok környékén találkozik, kézenfekvő, hogy a fent elhangzott kérdésre hozzá hasonló földhözragadt rajongó is ott próbálkozik választ találni.

A legtöbb repülő játék valamilyen harci repülő próbál megtestesíteni, s egyértelmű, hogy a szimulációban a harci jellegre fektetik a hangsúlyt, a repülés valós fizikája háttérbe szorul a játszhatóság, könnyen vezethetőség javára.

A játékokba épített feladatok mindenképp harci cselekmények köré csoportosulnak, melynek része a hosszú és unalmas útvonal repülés, a cél leküzdése, némi önvédelmi harc, majd (ha túléltek) a visszaút. Hol van itt az igazi repülés öröme?

Ha tényleg nem lövöldözni, hanem csak repülni szeretnénk, s választ kapni a fent említett kérdésekre, igazából kevés programhoz nyúlhatunk, ezek egyike a Looking Glass Technologies nemrég megjelent szoftvere, a Flight Unlimited, amely nem kínál mást, csak amit a neve is sugall: repülést korlátok nélkül. Szabad szárnyalást, ahol nem kell felszállási engedéllyel, rádió-beállításokkal, ellenséges repülővel vacakolni.

A Looking Glass Technologies neve ismerős lehet azoknak, akik a pl. System Shock nevű játékkal múltatták idejüket. Most is egy teljesen szokatlant, kirívót, s meg kell mondanom, nagyszerűt alkottak. A repülőgép és a környezet ábrázolásához használt újszerű technológia eredménye élményszámba menő látvány. Az egyszerű vektorgrafika helyett élethűen, a pillanatnyi fényviszonyoknak megfelelően árnyalt re-

piülőgépeket láthatunk. A tájkép, ami elénk tárul, felülmúl minden eddigi programot, mivel fényképfelvételek felhasználásával készült oly módon, hogy elkészítették a lefényképezett táj 3 dimenziós modelljét, majd arra ráfésztették a képet. A végeredmény nagyon hatásos.

Mivel sportrepülésről van szó, nagy, nemzetközi forgalmú reptér helyett egy kis sportrepülő klubban zajlik pályafutásunk. A játék készítői nem voltak restek, s a valós helyszínen található épület virtuális mását tették elénk, melyet az egér vagy a joystick segítségével be is járhatunk. A szoba berendezési tárgyai az egyes opciók választási lehetőségei. A kívánt repülőgépet például egy asztalon lévő makettek közül választhatjuk ki, az éppen aktuális gép forgással hívja fel magára a figyelmet. Nagyon szellemes az ún. „Credit List”, amely egy streetfighter típusú gép

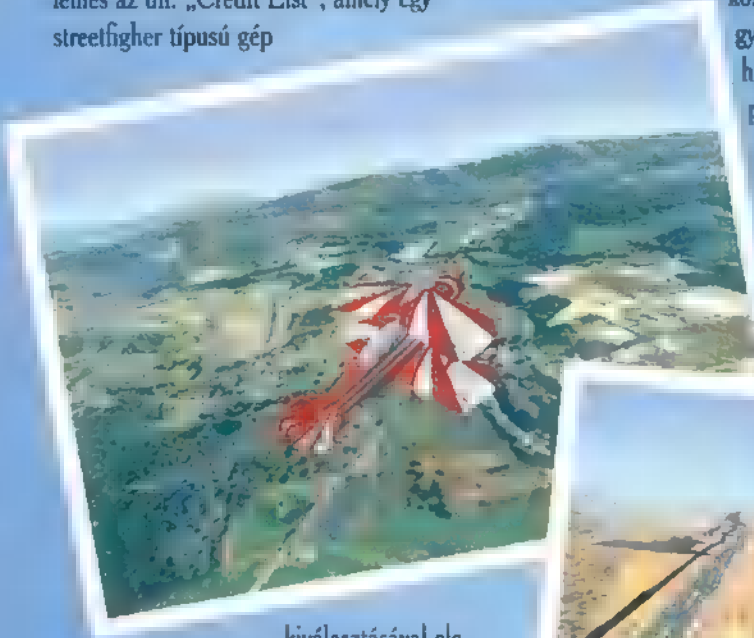
ses, kétfedelű géppel, a Pitt Special S-2B-vel. Bár a gépet 1940-ben tervezték, mind a mai napig az egyik legkiválóbb eszköz műrepülés oktatására. Ezt segíti elő a kedvező súly/ teljesítmény viszony és a kitűnő manőverező képesség is. A SU-31-es az egyébként harci repülőket is tervező Suhoj iroda egyik nagygépe. Felhasználtak minden korszerű technológiát, hogy egy ütőképes versenygépet készítsenek. Az eredmény egy 360 fok/másodperc orsózásra, +/- 29!!! G gyorsulás elviselésére képes repülő. Ahogy kedvenc felelőtlen szerkesztőm mondaná: „Vadállat uraim, vadállat!”.

Igazából csak az merészkedjen fapados ülésébe, aki egyrészt felkötötte a gatyáját, másrészt stabilan képes kezelni és kézben tartani más gépeket. Kuriózum még a Grob G-103A Twin II Acro névre hallgató műrepülő vitorlázógép. Aki motoros géphez szokott, az igencsak meg fog lepődni, mikor a kormányához ül, mivel a vonóerő nélküli repülés igen komoly képzettséget, gyakorlatot és gyors helyzetfelismerő képességet kíván. Igazából én vitorlázással kezdenék minden repülő kiképzést, hiszen vitorlás után nem egy nagy dolog moto-

ülni, viszont az ott szerzett tapasztalatokat kiválóan lehet hasznosítani (hát még ha műrepülni is megtanult vele).

A kívánt gép kiválasztása után el kell döntenünk, hogy milyen pozícióból induljon repülésünk. Kezdetünk a gurulóúton, startra készen a kifutó egyik végében vagy egyből a levegőben. Mielőtt gázt adnánk, ellenőrizzük le a műszerfalat. Látható, hogy minden fölösleges dolgot száműztek, ami megmaradt, az a magasságmérő, a varió, a gyorsulás(G)-, a fordulatszám- és a sebességmérő. Többre nincs is szükség. A kormányzáshoz a megszokott botkormányon kívül használni kell a pedálokat is, bár nélkülük is el lehet irányítani a gépet, de szép műrepülő figura bemutatásához nélkülözhetetlen. A felszállás előtti végső ellenőrzéshez egyébként hozzátartozik a kormányok minden irányban koppanásig való kitérítése, külső nézetre váltva ellenőrizhetjük a vezérsíkok helyes működését. A földön való manőverezéshez igénybe vehetjük a kerékkéket, melyet a jobb- és baloldalon külön is használhatunk.

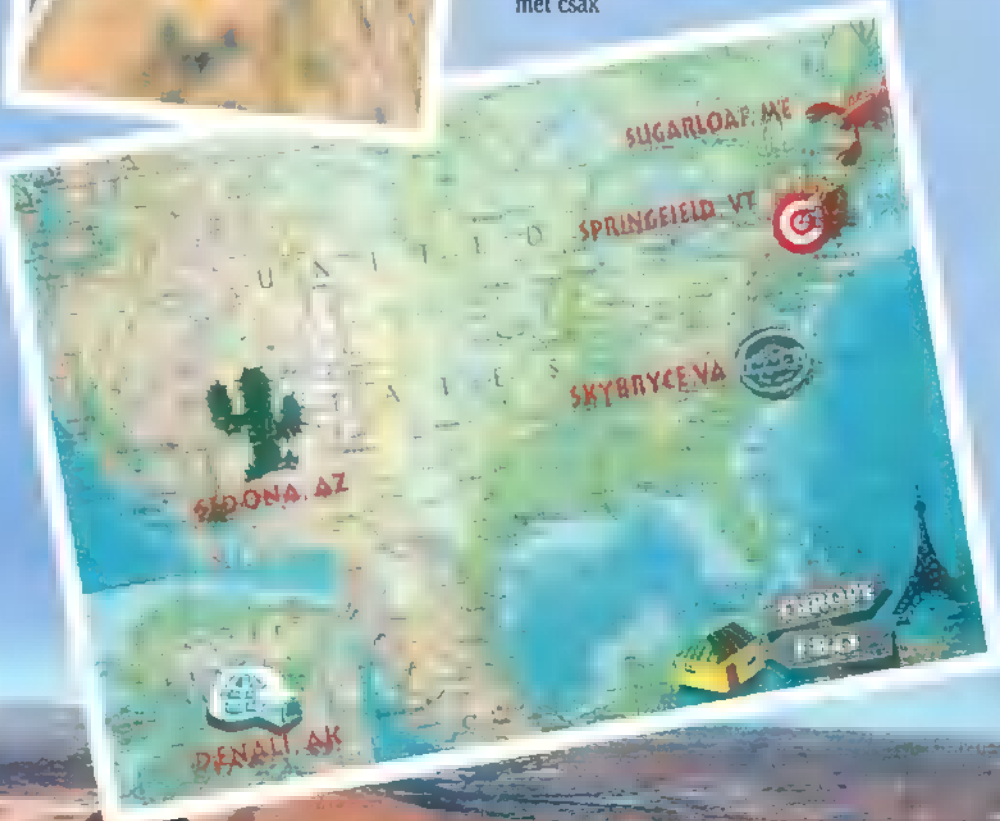
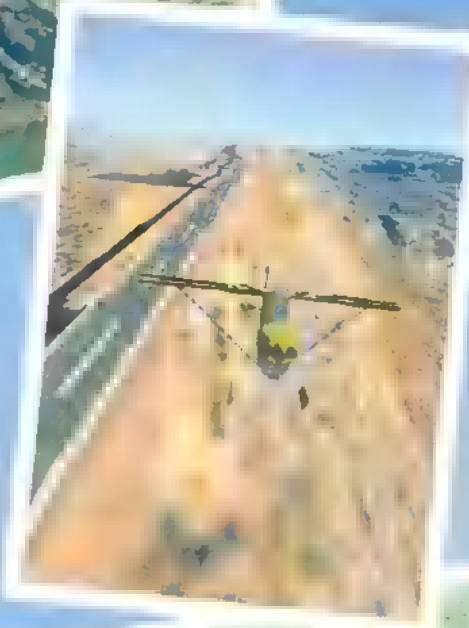
Az irányításhoz érdemes valamilyen jó minőségű joyt használni (lásd a július-augusztusi számban), mivel a billentyűzet használata kissé eltér a megszokottól. Ha lenyomunk és visszaengedünk egy billentyűt, a hozzá tartozó kormányfelület kissé mértékben kitér, majd visszaáll középhezletbe. Többször gyorsan lenyomva továbbmozgathatjuk egészen végső helyzetéig, míg a billentyűt lenyomva tartva rögzítjük a beállított pozíciót. Elengedve ismét csak



kiválasztásával elevenedik meg, s maga is egy ügyességi játék. Érdemes megnézni!

Én meg csak fecsegek itt, s még egy szó sem volt a lényegről, a repülésről! Kezdjük az elején, a repülőnapló kitöltésével. Ez az okmány tartalmazza egy pilóta eddigi végrehajtott repüléseinek adatait. Mivel mi még új fiúk vagyunk, először természetesen a személyi adatainkat kell beírunk, majd – egyelőre tiszta lappal – nekivághatunk. Minden egyes repülésünk bejegyzésre kerül, de itt – a valósággal ellentétben – lehetőség van a rosszul sikerült repülés törlésére vagy újraprepülésére.

Nézzük, milyen szerkezetek szolgálnak magasba juttatásunkra. A program jelenlegi verziójában 5 gépet tartalmaz, azonban a már most beharangozott kiegészítésekkel bővíthető. Minden lényeges információ megtalálható az egyes gépekről, ezért csak ízelítőül szeretnék kiragadni néhányat. Amerikai filmekben vagy reklámokban gyakran találkozhatunk egy nyitott kétülé-

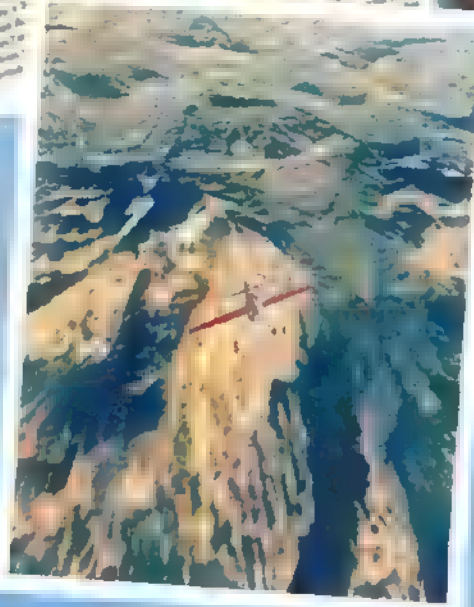




visszaáll köz-  
zépre, de ha ezt gyorsan akarjuk elérni, ahhoz meg kell nyomni a kitéréssel ellenkező irányba mutató billentyűt.

Mindezt nézzük meg a gyakorlatban! A gázkart teljesen előretolva felpörgetjük a motort. Ahogy a gép gyorsul, előrenyomjuk a botot, hogy a farok felemelkedjen a kifutóról, enélkül nem tud elég sebességet gyűjteni az elrugaszkodáshoz! Úgy 100 MPH (mérőföld/óra) sebességnél enyhén hátrahúzzuk a joyt, s a gép orrát valamivel a horizont felett tartjuk. Ezzel elszakadtunk a földtől, kezdődik a mindent felszabadító repülés.

Miután eleget emelkedtünk – ez legalább 3000 láb, hogy legyen tartalékunk –, nézzük meg a gyakorlatban, hogy mi-  
ben különbözik a Flight Unlimited gépeinek vezérlése a szokványos játékoktól! Már volt arról szó, hogy igyekszik valóságosan szimulálni a repülőgép és a levegő kapcsolatát. A botkormány használatakor a gép viselkedése hasonlít az eddig megszokottakhoz, azzal a különbséggel, hogy a reagálás sebessége és mértéke nem igazán lineáris, hanem a valóságot tükröző. A pedálok működtetése azonban egy kis fizikai magyarázatot is igényel. A függőleges vezérsík a pedálok alapállásakor semleges tulajdonságokat mutat, stabilizálja a gépet. Ha rálépünk az egyik pedálra, a vezérsík kitér a pedálhoz tartozó irányba. Ekkor a vezérsíkon az ellenkező irányba mutató „felhajtó” erő keletkezik, természetesen vízszintesen, amely a repülő hátulsó részét a belépett pedállal ellenkező irányba mozgatja. Tulajdonképpen ezzel már meg is valósult a fordulás, de itt még nincs vége a dolognak. Mivel a gép hossz tengelye hegyesszöget zár be a menetiránnyal, ezért a fordulón belülre eső felszárnyat részben árnyékolja a gép törzse, illetve a motor, az emiatt keletkező örvényléstől ez a felszárny nem termel annyi felhajtóerőt, mint a másik, vagyis a gép bedől a fordulóba. Ha tehát egy szép fordulót szeretnénk, bedőlés nélkül, a botot a fordulóval ellenkező irányba kell dönteni, hogy egyensúlyban tartsuk a szárnyakat. Elmondva egyszerű, tessék kipróbálni a gyakorlatban!



Tulajdonképpen még lehetne tárgyalni, milyen egyéb erők hatnak a gépre, hiszen itt találkozunk a légszavár meghajtásából adódó ellenirányú forgatónyomatékkal és a légszavarszél örvényléséből adódó oldalirányú kitérítő erővel, melyek alacsony sebességnél fejtik ki hatásukat, ha csak nem kompenzáljuk a kormánysszervek folyamatos rátartásával. S ott van még a gíroszkópikus hatás, amelynek eredményeképpen egy, a motor forgástengelyére merőlegesen ható erő kivált egy vele 90 fokot bezáró másik erőt is, például egy jobbra fordító erő lenyomja a gép orrát. Arról nem is beszélve, hogy a vízszintesnél nagyobb vagy kisebb állásszöggel való repülésnél a légszavár tollai valamelyik oldalra igyekeznek elhúzni a gépet.

A vitorlázógéppel ilyen gondok nincsenek, viszont gondot okoz a vonóerő hiánya, melyet helyzeti energiával, vagyis magassággal kell helyettesíteni. A magasságyerésnek is megvannak a trükkjei a felszálló légáramlatok meglovaglásának képében, de ezt talán egy más alkalommal, hiszen nem repülészeti szaklap vagyunk. (Ajánlott irodalom: Top Gun magazin – ez nem reklám, csak segítség annak, aki többet szeretne tudni a repülésről.)

Nem érdemes tovább méltatni a fizikai tulajdonságok szimulálását, a gyakorlat mindent meggyőzhet arról, hogy a repülés is olyan egyszerű dolog repülőgépet vezetni. Ha már szereztünk egy kis rutint az alapokban – ami fog egyik napról a másikra menni –, lapozzuk fel a doksit, amelyben megtaláljuk az egyes műrepülő figurák végrehajtásának leírását. Nagyon

fontos dolog a előre irányított magasság és sebesség, ill. fordulatszám betartása, ha csak nem akarjuk megzúzni a gépet! Ne bánkódjunk, hogy belülről nem látványos, amit csinálunk, az egyes repüléseket le lehet „filmezni”, a leszállás (vagy leesés) után kielemezhetjük, mit csináltunk jól/rosszul.

A program belvilága után mindenképpen meg kell említeni a kiülést is. Már írtam a környezet filmszerű megjelenítéséről, amely magába foglalja a földfelszín élethűsége mellett a felhőzetet, valamint a nap vakító hatását is. Mindezt szemlélhetjük a pilótaülésből, ekkor többféle fülke ábrázolás közül választhatunk. Az első megoldásban három kis ablakban nézhetünk előre és a két oldalra. Az ablakok között helyezkednek el a műszerek, a képernyő bal felső sarkában pedig egy folyamatosan körbe forgó kockában a repülő útjának nyomvonalát követhetjük, ezen ellenőrizhetjük a manőver végrehajtásának minőségét. Ezen kívül lehet Flight Simulator mintájú fülkénk, a képernyő alsó felén a műszerekkel, a felsőn az előre néző ablakkal, lehet teljes képernyős nézet műszerekkel vagy anélkül vagy egy virtuális nézet, amelyben szabadon forgathatjuk a fejünket bármilyen irányban (természetesen a természetes korlátokon belül), a műszerek egyébként ekkor is működnek.

Külső nézetben számos kameraállítás közül válogathatunk. Egyszerűbb esetben követjük a gépet, de körözhetünk is körülötte (körözött követelme kötetlen körülmények között), nézhetjük a földön állva (mint egy reptéren a bemutatót), míg pl. a tv-közvetítés állandóan változtatott nézőpontból mutatja az akrobatát.

A használt képernyő-felbontás kötött (most kedvezményesen újra cserélheti!), válogathatunk a 320x200, 320x400 és a 640x480 között, akár repülés közben is. Ez meghatározza a játék teljesítmény-igényét, amely minimális esetben 486 DX2 66, ezzel a processzorral egyszerűsített megjelenítési módban már élvezhető a repülés. Ha folyamatos képtovábbítást szeretnénk látni, főleg nagyobb felbontásban, Pentium a megoldás, de azt hiszem, hogy ez jelenleg még nem sok ember tesz boldoggá.



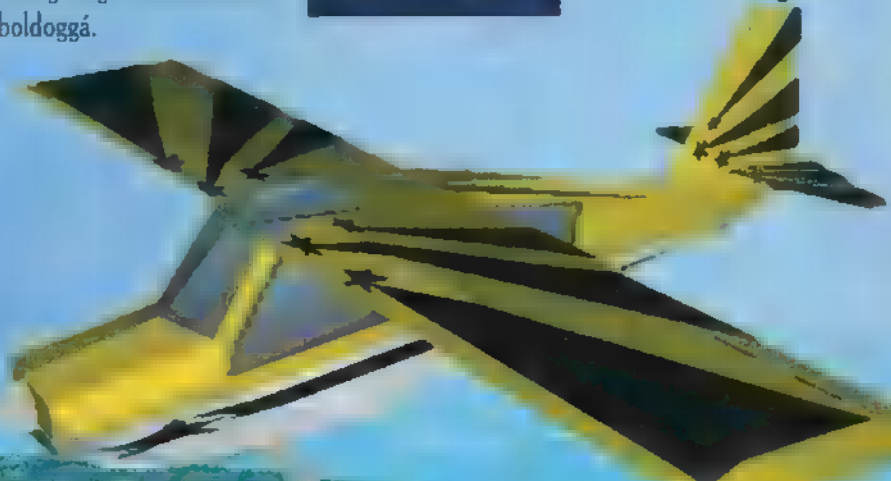
Hogy fanyalogják is egy kicsit, igazi vizuális élményt csak magasan repülve élvezhetünk. Földközélemben kiderül, hogy a világon semmi nincs a felszínen, csak a ráfeszített képet alkotó óriásira nagyított pixel-ek. Ha leszálláshoz helyezkedünk, elég nehéz megtalálni a kifutó középvonalát, mivel távolról úgy mutat, mint egy minden irányból meggyűrt szőnyeg. A levegőben teljesen magányosak vagyunk, még egy madár sem látható, másik repülőről már nem is szólva. Igaz, jobban is járunk vele, elég a gépnek egy objektumot mozgatni a levegőben. Gyakran észrevehető a tájkép generálásában alkalmazott trükkök, pl. a folyamatos felszín érzetéhez tükrözik a meglévő talajt, ezért egy idő után ugyanazt a látképet látjuk viszont.

Pozitívumként említhető a teljes körű repülőoktatás, amely a gép szintben tartásától összetett műrepülő figurákig sok-sok mindent magában foglal, ezen kívül lenyűgözőek a sztereo hangeffektusok. Ha pl. csak nézelődünk a repülőklub épületében, hallhatjuk egy le vagy felszálló gép hangját, néha vadlibák gágogását, kutyaugatást, ha közelebb húzódunk a videojátékhoz, az abból kiszűrődő „Hiaaaaaáááááá, Hu!!, Há!! Bumm! Csatt! sib.” zajokat. A még élet-

hűbb élményt a Virtual Reality megjelenítők támogatása biztosítja.

Mindent egybevetve, a Flight Unlimited gyönyörű játék, nagyszerű kikapcsolódással s hatalmas hardverigénnyel. A műrepülésben pontosan az a szép, hogy mindent félretéve, csak a gép és a levegő létezik, a kettőjük – néha igen bonyolult fizikai jelenségeken alapuló – kapcsolatát teljes mértékben kihasználva élvezhetjük a szabadságot. Ez azonban a valóságban sajnos csak keveseknek adatik meg. Ahhoz, hogy valaki odáig eljusson, hogy egyáltalán van-e tehetősége a légi baletthez, sok-sok órát kell tölteni tanulással és repüléssel. Ez a játék egy kicsit közelebb viszi azokat is a repülés élményéhez, akik más módon tudják ezt megtapasztalni.

BigZoo



# COMBAT AIR PATROL

A szimulátorrülteknek ismerősen csengeth a CAP rövidítés. A programot, mely az 1991-ben lezajlott Desert Storm eseményeit dolgozza fel, a Psygnosis gárdája jegyzi. Először Amigára jött ki, mely az egyik első kiemelkedő grafikával rendelkező repeszimulátor volt. Hamarosan megjelent a PC változat, amely szintén igen nagy népszerűségnek örvendett. Végül a PC-CD verzió is elkészült.

Nagy várakozással tettem be a csillogó korongot a meghajtóba, majd izgalomtól remegő kézzel indítottam. Nos, az első apró csalódás itt ért, a betöltés ideje egy csöppet megnyúlt, de elindult, és ez már pozitív. Az introban két F-14 Tomcat tép darabokra öreg MIG-21-est. A főmenübe megérkezve a CVN 71 Theodore Roosevelt anyahajón találjuk magunkat, mely összes szokásos menüpontot magában rejt. Az általános menük (Pilot Roster, Campaign Start, Single Mission, Instant Action) mellett a Config menüben tudjuk beállítani a könnyítéseket, a grafika finomságát. Továbbá itt lehet meghatározni, hogy a gőzkatapulton avagy a célpont környékén akarunk kezdeni. A lelkes KIA-jelölt két gépet lovagolhat meg: a VFA-9 század tagjaként



egy F/A-18C Hornet, míg a VF-41 színeiben F-14A Tomcat pilótaként debütálhat. Itt tennék hozzá egy „érdekeséget”. A szakirodalom (Jane's Fighting Aircraft, 1994-95.) szerint VFA-9-es jelű US Navy vagy Marines század NEM repül(t) F/A 18 Hornettel. Ez egy szép nagy baki. A segítségért ezernyi köszönet az Amerikai Nagykövetség Kulturális osztálynak. Viszont a VF-41 „Black Aces” század létezik, sőt igen híresnek mondhatóak. A század két pilótája, Larry Muczynski és Henry Kleemann két libiai Szu-22 repgépet szedett le 1981. augusztus 19-én a

Sidra-öböl felett. Ezenkívül felfedezhetőek a „Végső visszaszámlálás” című film kockáin is.

A repülőgépek tulajdonságaiból nyilvánvaló, hogy az F-14-sel vadászként, míg az F/A-18-sal vadászbombázóként kacsagathatjuk meg az iraki légvédelmet (megjegyezném, hogy „igaziból” a Tomcat is képes 1992. nyara óta Mk-82-es vagy Mk-83-as bomba hordozására – max. 8 darab – törzs alatti tartókon).

A repgépek műszerfala a két típusnál természetesen részben eltérő. Azok a kijelzők mutatják a törzsféklapok (BRAKE), a fékezőhorog (HOOK), a futómű (GEAR) és az ívelőlapok (FLAPS) helyzetét. Ezen kívül jelzik a célbefogást (LOCK), és a lőtávolság elérését (SHOOT). Egy kis monitoron láthatjuk a befogott légcél adatait, illetve az IFF besorolását (F jó fiú, I rossz). A baloldalon találhatóak a motorok fordulatszám-ellenőrző műszerei. Igen fontos berendezés még a műhorizont, mely gyakran ad segítséget a repgép térbeli helyzetének meghatározásához (főleg felhőkben szerettem nézegetni). Az F-14-es műszerfala egy display és egy kamerát tartalmaz, mellyel a távolabbi légi célokat lehet azonosítani. A display légi harcokhoz ad információkat. Az F/A-18-as, újabb technika

lévén, már 3 kijelzővel rendelkezik. Ezek közül a felső kettő funkcióit változtatgatjuk, az alsó a FLIR infravörös rendszeré. Látható a pilonok állapota, légi radar, földi célpontok elleni radar. A légi kereső radar hatótávolsága csak



F/A-18-son állítható, a R billentyű segítségével. De, hogy miért csak ezen a gépen? A Tomcaten megspórolták továbbá a RIO (radaroperátor) ülését is. Ejnye-bejnye!

A bevetés kiválasztása és testre szabása után a gépet fel kell fegyverezni. A grafika kifejezetten randa. Az alkalmazott fegyvereket előről mutatja, ami nem lenne tragédia, de a fegyverek kinézete között nem igazán bírtam különbséget tenni. Egyformán csúnyák, és a valós kinézetre csak halvány nyomokban emlékeztetnek. Egy CD-nyi helyre illett volna legalább egy csöppet feljavítani a grafikát. Viszont repülés közben látni lehet a függesztményeket.

A levegőben ficánkolva igen kellemes látvány tárul elénk. A sivatagot texture mapped módban ábrázolják és a repülőgépek is szépek. Gondoltak a kisebb teljesítményű gépekkel rendelkezőkre is, a grafika háromféle kidolgozottságú lehet. Természetesen az igazi finomságok a legmagasabb felbontásnál látszanak, viszont a rángatásmentes futáshoz illik rendelkezni 8 MB memóriával és egy jobb procival. Vannak ötletes megoldások is. Apróságnak tűnhet például, de végre valaki észrevette, hogy a vadászpilóták NEM derekszögű fejmozdulatokkal néznek körül a fülkében!!! Itt már folyamatos a fejmozgás oldalra (egy piros pont jár érte). Viszont talán a program legnagyobb hibája is a repgéphez kapcsolódik. Hol tekereg a többi szövetséges gép? Jelen helyzetben a Sivatagi Vihar igen könnyű és igen rövid nyári záporhoz hasonlít.

A prógy össz-vissz. 5 szövetséges gépet hajlandó szimulálni, de ebben a vadászfedezet és a tankerrep is benne van! Nos, ez a valószínűleg végrehajtott napi mintegy 2500 bevetéshez képest, hogy is mondjam, szóval eltörpül. Tudom, hogy minden gépet lehet egyszerre reptetni, de azért talán többet illene nyamvadt 5-nél. És a helikopterek? Pedig tudomásom

szerint igen jelentős szerepet játszottak. A többi szövetséges típus? Az öreg B-52G-k? A Mirage-ok? Az A-4-ek? És a kedvenceim, a Tornadok? Az F-111-ek? Nem reptetésükre gondolok, csak megjelenésükre Irak kék egén. Nem mondható, hogy a Psygnosis igazságtalan lenne, hisz az iraki légerő hasonló számban jelenik meg, elég csekély

típusszámmal. Arról is beszélve, hogy a KC-10-es tankergép igen ritkán tankoltatott Navy és Marines gépeket, mivel a USAF gépek kiszolgálására vezényelték őket. Navy és Marines gépeket szolgáltak ki a KA-6D és S-3B hajófedélzeti tankergépek.

Egyik repülésem közben, egy MIG-et kergetve Bagdad felett, úgy nagyjából 100 lábön tekeregettem, mikor az orrom elé épített valaki hirtelen egy szép nagy irodaházat. Manőverezni se helyem, időm nem maradt. Becsuktam a szemem, majd a nekrológomat kezdtem magamban megalkotni. És túléltem! Nem akarok igazán kukacoskodni, de ha egy igazi Tomcattal kopogtatok be egy épület ablakán, úgy 500 mph/óra sebesség környékén, hát ott lesz egy kis csörömpölés. (Magánmegjegyzés: A Tornadoban egy villamos vezeték drótja is elég volt a KIA státusz eléréséhez!)

Meglehetősen érdekesnek mondható, hogy sem az F-14-es, sem az F/A-18-as nem rendelkezik ECM berendezésekkel, melynek segítségével zavarni tudnák az ellenséget. Még külső függesztményként sem! Arra kíváncsi lennék, hogy mit mondtak volna a pilóták, ha ez lett volna a helyzet az Öböl-háborúban is.

Nem rossz pedig a CAP, csak ez a néhány(?) hiba teszi tönkre a teljes átélését. Pedig a repülés közbeni grafika igen szép, a gép kellemesen irányítható, a bevetések életveszélyesek. Majdnem minden együtt lenne... Lehetséges, hogy csak én vagyok túl kritikus szemléletű, de ezeket a hibákat nem bírtam észrevenni. Egy ilyen nagynevű cégtől alaposabb munkát vártam. Talán túl sokat is...

Jut' eszembe: ha valaki tud valamit a VFA-9 századról, az küldjön mán' egy levelet a [balgo@odin.net](mailto:balgo@odin.net) címre! Előre is kösz.


Trau



# FILM ÉS VIDEO

## A JÁRÁLAT

Steven Spielberg újra ráparancsolt a Silicon Graphics isteneire, hogy varázsoljanak egy mesefilmre. Dinoszaurusok helyett most szellemek rémítgetnek és nevetetnek bennünket. A film egy magányos szellemgyerekről, Casperről szól. Nincs barátja, se barátai, csak három vad és ügyefogyott szellemmel él együtt egy rég elhagyott házban. Egyszer csak új tulajdonosok érkeznek, akiknek beköltözés utáni első percit feledhetlenné teszi a rémület. Próbálkoznak szellemirtással, de még olyan edzett szellemirtó is megfutamodik, mint Dan Aykroyd. Viszont van a világon egy férfi, aki hisz a szellemekben és azt vallja, hogy minden szellemnek befejezetlen ügye, ezért nem távozik a mennyországba. A sors úgy hozza, hogy a férfi úja éppen a házba vezet. A sors keze pedig a kis Casper, hiszen azt reméli, hogy a szellemhívó csodaszép lányában barátja lelhet...



**CASPER**  
 Bemutató: Augusztus 10.  
 Rendező: Brad Silberling  
 Forgalmazza: UIP Duna Film

A skótok a XIII. században angol elnyomás alatt éltek. Nem volt más lehetőségük, felkelést indítani és gyilkolni a szabadságért. William Wallace (Mel Gibson) lesz a vezetője a skótok Anglia elleni felkelésének. Felesége haláláért ezrek fizetnek életükkel. Anglia királya külföldön tartózkodik, így fia próbálja leverni a skót lázadást. Wallace, ahogy seregével halad előre, úgy egyre több szimpatizánst szerez magának és szeretőjévé teszi Anglia leendő királynőjét is. Az árulások – őt sem kímélve – legyőzik felkelését...




**A RETTENTHETETLEN (BRAVEHEART)**  
 Bemutató: Szeptember  
 Rendező: Mel Gibson  
 Forgalmazza: Intercom

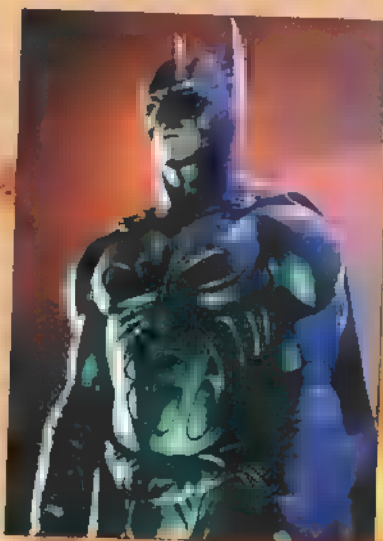
### BÚNBOCSÁNAT (ABSOLUTION)

„Oldozz fel atyám, mert vétkeztem. Fogtam egy nehéz követ, és megöltem.” – mondja elcsukló hangon egy fiatal hang.

Goddard atya (Richard Burton) jól tudja, ki az illető, de köti a titoktartás. Mint a fiúiskola egyik tanára, nem éppen kedvelt a diákok között. Az iskola szabályzata számára szent, semmiben nem ismer tréfát. A gyónás csak ócska diákcsinny volt, de az iskolát a bizalmatlanság és a félelem légköre lepi el. A gyónófülkében újabb gyilkosságot gyón meg egy titokzatos hang. Am ezúttal holttest valóban az erdő mélyén nyugszik. A gyónási titok szent dolog, de a gyilkos felett ítélni kell.



Val Kilmer alakítja immár Gotham City Batmanjét. A gonoszok, Two-Face (Tommy Lee Jones) és The Riddler (Jim Carrey) összefognak, emberek agyát kiszipolyozva próbálják megtudni, hogy ki is valójában Batman. De ez mindenki előtt titok. Ráadásul szegény Bruce Wayne még babysitterkedik is Robin (Chris O'Donnell) felett. A fiúnak meghalt az egész családja – egy cirkuszi műsor közben történt bombabonyodalom miatt –, amit szerinte Batman megakadályozhatott volna, ha felfedi kilétét. Ezért mikor rájön, hogy a babysitter nem más mint Batman, égtelen haragra gerjed, ellopja a BatMobilt, és azzal furikázik a városban nem kis feltűnést keltve. Pillanatok alatt bajba kerül, de Batman jön, lát, győz és megmenti Robin. Ezután – már kibékülve – együtt veszik fel a harcot Gotham rettegett gonoszaival...




**BATMAN MINDÖRÖKKÉ (BATMAN FOREVER)**  
 Bemutató: Augusztus 10.  
 Rendező: Joel Schumacher  
 Forgalmazza: Intercom

Michael Crichton csaknem másfél évtizedes regényét filmesítették meg. A történet az afrikai dzsungelben kezdődik, ahol egy kutatóexpedíció dolgozik. Az USA-ban várják, hogy megkezdődjék a „hitech” műholdas összeköttetés Kongóval. Afrikából a kapcsolat nem jön létre, de az adást a civilizációból meg lehet kezdeni. A kamera elé borzasztó kép tárul. Mindenfelé megcsónkított emberek látszódnak, de rövid idő múlva a kép megremeg és az adás megszakad. A felvételt visszanezve egy elmosódott gorilla fej vehető ki az utolsó néhány képkockán. A filmben választ kapunk arra, hogy Salamon király titokzatos gyémántbányáiban talán nem is emberek dolgoztak...




**KONGÓ (CONGO)**  
 Bemutató: Augusztus 10.  
 Rendező: Frank Marshall  
 Forgalmazza: UIP Duna Film

### KÉKHARISNYA AVAGY SZERELEM ELSŐ KÉKIG (COOL BLUE)

Dustin (Woody Harrelson) félúton megrekedt a szegénység és a tehetség között. Festegetésből tengeti életét és arról álmodik, hogy egyszer bejutott művész lesz és nagy pénzeket akaszt majd le. Legjobb barátja, Buzz azt javasolja, vesse bele magát az életbe, hogy végre egy kis izgalom is érje. De Dustin nem izgalmat keres, hanem ihletet, amely megragadja fantáziáját és végre fellángolhat benne az alkotói vágy. Épp kapóra jön Christiane, aki olyan hatással van Dustinra, mint még senki, de másnap a srác hült helyét találja. A csalódott művészlelék éjszakákon át festi megszállottan a lány portréját, míg hamarosan a művészvilág felfigyel műveire. Nők, kiállításszervezők, üzletemberek és gyűjtők üldözik nap mint nap. És újra feltűnik a színen Christiane és követeli a jussát.



negyedik megfilmesített Michael Crichton mű. Írd meg a másik három filmcímét.

### TÁJÉK

**Intercom:**  
 Ki alakította a Batmant az előző részben???

**UIP Dunafilm:**  
 A kilencvenes években a Congo a

**Mirax:**  
 Woody Harrelson játszott már együtt Robert Redforddal és Demi Moore-ral. Mi volt ennek a filmnek a címe?

# MUSIC CITY

### Bad Company - Company Of Strangers (Vox)

Legutóbbi kiadványuk érkezett ez az anyag. Fel lehet fogni egyfajta történelmi kontextusban, ugyanis a Bad Company ötlete a Free zenekar utának még a 1970-as években született. Nem sokkal utána alakultak, majd világhírűvé lettek Bad Company zenészei. Azóta eltelt...



De most a most nagy-nagy koncertjainál újra a felszínre sodorta őket. Jelenüket csak egy mondatra lehetne jellemzőnek: földönkívüli űrhajó látogatná meg Európát, és a legelső csápos legyek tudni szeretnék, melyre is az a rockzene, én vagyok a Bad Company új lemezét ajándékozom nekik.

### Bon Jovi - These Days (PolyGram)

És létezik manapság „Nagyszerű” zenekar, akkor a Bon Jovi az. Mikor Richie Sambora behúzza a gitárba vagy Don Bon Jovi belehúzza a mikrofonba,



máris világéger lesz belőle. Az az érdekes, hogy nem a menedzment rúgta világhíressé a zenekart, hanem önmaguktól lesznek azok legrosszabb film, rossz CD vagy CD, Bon Jovi neve garantálja a sikert és a sikeres rockzenét. A These Days c. lemez nem lesz az. Kimunkált zenekar, de a kosztümök és a jól ismert Bon Jovi hangja feltétlenül ajánlott!

### Caroline Lavelle - Spirit (Polygram)

Ez az anyag kiválóan alkalmas néhány ismeretlen, illetve ismeretlen előadó ismeretére. Caroline Lavelle nevet sem hallottuk még, bár most jól megismerjük. A cím (Spirit) kiválóan alkalmas az album elnevezésére. Caroline Lavelle stílusa olyan, mint a Liza és Björk zenéi közötti valami.



Több a lélek, több a megfoghatatlan, több is ez az anyag: szokatlan, bizarr, különleges, kissé nihilista, spirituális. Nem kíváncsi lennék arra, hogy Caroline Lavelle hogyan is gondolkodik a zenéjéről, így hát, ha szereti, akkor mikor is fogja kiadni következő albumát.

### Deep Forest - Bohème (Sony Music)

Az éjszaki és a napfény. Ez a két ember, akik afrikai zenei és igen érdekes, feldobott folklor, nem hiszem, hogy a ritka és a nánci...



Ez a két ember, akik afrikai zenei és igen érdekes, feldobott folklor, nem hiszem, hogy a ritka és a nánci... Ez a két ember, akik afrikai zenei és igen érdekes, feldobott folklor, nem hiszem, hogy a ritka és a nánci... Ez a két ember, akik afrikai zenei és igen érdekes, feldobott folklor, nem hiszem, hogy a ritka és a nánci...

### Manic Street - Ireland (Globe)

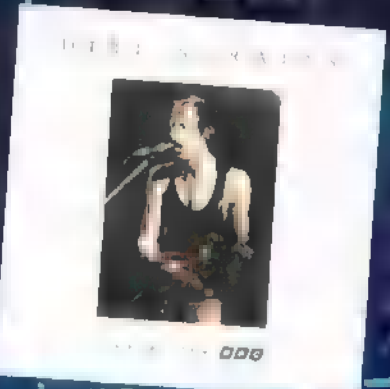
Sok-sok albumot látunk manapság, de egész sokat meg kellene vizsgálnunk, hogy valami újat találjunk-e. Manic Street is egy ilyen új album.



A mai modern ír zenekarok közül az egyik legérdekesebb a Manic Street. Ismét egy új album, de az új albumok között is kiemelkedik. A Manic Street új albuma, az Ireland, egy új album, de az új albumok között is kiemelkedik.

### Dee Strain - The Art Of The Beat (Globe)

Dee Strain zenéje mindig is a beat zenéről szólt. Most is ez a lényeg. Ez a lemez egy új album, de az új albumok között is kiemelkedik.



Ez a lemez egy új album, de az új albumok között is kiemelkedik. Dee Strain zenéje mindig is a beat zenéről szólt. Most is ez a lényeg.

### Ray Thomas - A Place In The Sun (Polygram)

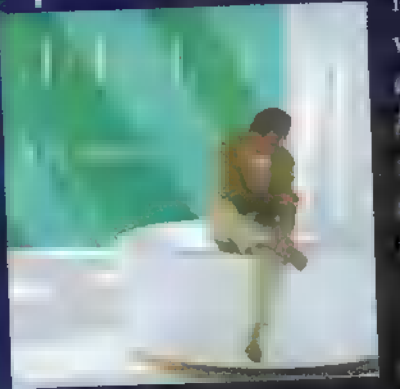
Ray Thomas zenéje mindig is a pop zenéről szólt. Most is ez a lényeg. Ez a lemez egy új album, de az új albumok között is kiemelkedik.



Ez a lemez egy új album, de az új albumok között is kiemelkedik. Ray Thomas zenéje mindig is a pop zenéről szólt. Most is ez a lényeg.

### Enya - La Carretera (Sony Music)

Enya zenéje mindig is a népszerű zenéről szólt. Most is ez a lényeg. Ez a lemez egy új album, de az új albumok között is kiemelkedik.



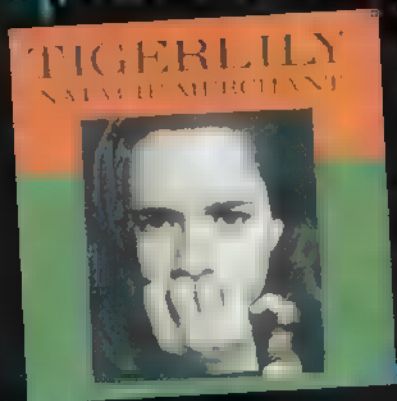
Ez a lemez egy új album, de az új albumok között is kiemelkedik. Enya zenéje mindig is a népszerű zenéről szólt. Most is ez a lényeg.



**Natalie Merchant – Tigerlily (Warner)**

A halgy érzésre „Tízezer mániacs” szólása, dal- és sítíműveivel. Ez egy jó illusztráció egy ilyen törékeny nőről, aki ha eddig még nem észlelt volna

a 10.000 Maniacs zenekar. Mivel valószínűleg a 10.000 Maniacs (ami a látszik nehezen vette a főmeget), amelyen a dalok adja a legmagasabb értékességét, hogy a dalok sőt, a dalok, angolul, franciául, németül, sőt még is megtalálhatóak a lemezekén. Ajánlat: San Andreas, I’m a Fool, Carnival, I Never Know the World, Cowboy Romance, Where I Go, The Letter stb. etc.

**The Police – Live! (PolyGram)**

Itt a lélek! Most itt helyben mozgok a zuhanok és ott a maradok! A legállatibb, legfantasztikusabb koncertjeikről, amit valaha is hallottam.

Az a lemezték, amely a legnagyobb TV- és koncertfilm nyújtotta néhány évvel ezelőtt. Andy Summers, a dobos, aki hátról veszi a partot. Stewart Copeland, aki úgy gitározik, mintha 2-3 gitáros lenne egyszerre és pontosan a felülmúlhatatlan stílus. A ’79-es koncerten még csak három zenész volt a stúdió, de a ’83-as koncerten már kiegészülve stúdiózenészekkel. A lemezték egyébként arról szól, hogy még a koncert után elkövetett koncertjeik is lényeg maradtak a felvételen!

**Pat Metheny Group – We Live Here (BMG)**

Aki már figyelte a korábbi albumait, hogy valójában az a legendáról szól, aki a jazz-be behatárolt. Fekélyes művészetét bármikor, amit elkövet. Így csak egy ember tud játszani: Pat Metheny. Mielőtt bárki azt hinné, hogy egy rock vagy popzenekarról van szó, le kell szögezni, hogy ez az a legújabb jazz-gitarózás talán legnagyobb albuma. (A lemezték egyébként a Földet szól.) (Ez az album az a lemezték, amely Pat Metheny valahol a maximum formájában van. Ha csak igazán a jazz-gitarózás mélyrehatója is el lehetne gondolni róla.)

**Rod Stewart – A Special in the Works (Globe)**

Érdemes megjegyezni, hogy az énekes a 70-es években a legnagyobb sztár volt a zenei világban. Ugyanis a legutóbbi lemeztékéről, így nehezen gondolható, bármi újat lehet nyerni, ami igazán megérte az új Rod Stewart lemezték a dalok szerzői között a legfontosabbak: a lemezték, mint: Terry Duce, Bob Dylan, Tom Petty, Tom Petty, Andy Taylor. Rod Stewart énekes hangját nem kell ismételt beszélni, ő még mindig tartja magát a legnépszerűbb zenei sztárnak. Ez a lemezték által legutóbbi lemezték, a lemezték.

**Frank Stallone – Táncos évek a bácsira potyózt.****Clark Frey – Táncos évek (BMG)**

Az angol énekes/zeneszerzőnek a lemezték az a lemezték, amely a lemezték. Taylor a lemezték a lemezték.

**Hungária – Ébredj fel Rockandrollia (H.D.T. Records) – CD-ként**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**Steve Vai – Alien Love Secrets (Poly Music)**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**Die Hard With A Vengeance (BMG)**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**Emma Bunton (Polygram)**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**Nilda Ferrández – Los Últimos Días (BMG)**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**Classy – Classy (Polygram)**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**Pat Frey – Music From The Motion Picture (BMG)**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**Wishy Morphin Power – The Music (Globe)**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**Tank Girl – Music From The Motion Picture (Globe)**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték. A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

**JÁTÉKOK:****Pat Frey játék**

Két lemezték a lemezték, amely a lemezték.

1. Mely lemezték a lemezték.

2. Mi volt a lemezték előző, nagy sikerű albuma.

A szerencsések a lemezték vagy a lemezték.

A lemezték a lemezték.

**Die Hard játék**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

Forest és csuda érdekes CD-jek.

Vannak hány magyar nyelvű dal létezik rajta? A lemezték a lemezték.

A lemezték a lemezték.

A lemezték a lemezték.

**Pat Frey játék**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

U2 Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill Me című vadi új lemezték a lemezték vagy rakás U2 lemezték.

**BMG játék**

A lemezték az a lemezték, amely a lemezték.

Kétféle is hódít John Larkin (The Scorpion) új lemezték. Mit jelöl a lemezték a lemezték. Aki tudja a lemezték CD-ket a lemezték lemezték.

# Terminal Velocity



Egy baráti társaságban beszélgettünk a Windows 95-ről, a jövőjéről, hogy milyen programok fognak megjelenni hozzá. Valahogy szóba jöttek a játékok is, mire elmeséltem, hogy éppen nálam van tesztelésre ■ Microsoft új programja: a Fury3, egy 3D-s lövöldözős játék űrhajókkal, különböző fegyverekkel stb. Ennek kapcsán aztán áttelődött a szó a mostanában megjelent játékokra, s szóba került a Terminal Velocity, hogy milyen szép! Kérdezték, láttam-e már, mondtam, hogy nem. Megmutatták. Azt hittem, rosszul látok: a gépen a Fury3 futott!

**K**érdés: hogyan lehetséges az, hogy közel egy időben megjelenjen ugyanaz ■ játék, egyszer mint Apogee által kiadott shareware, egyszer mint ■ Microsoft Home sorozat új darabja? A válasz mindössze változatosság: egy hetes detektív munkával ■ sikerült semmilyen hasznos információra szertennem; sajnos – vagy nem sajnos – az érintettek éves szabadságukat töltik.

A Terminal Velocity – ha emlékezetem nem csal – úgy másfél-két hónapja jelenhetett meg a nemzetközi szinten, s – shareware jellegénél fogva – a BBS-eken. Azok, akik buknak a Doom-Heretic-ROTT jellegű játékokra, biztos megszerezték, hiszen egy olyan játékról van szó, amely egy hasonló 3D-s grafikus rendszerre épül, mint a felsorolt játékok, körülbelül ugyanazokkal az opciókkal rendelkezik és ugyanaz a célja is: kiirtani mindenkit, aki szembejön. Újdonság viszont ■ „repülő-szimulátor” jelleg, az alattunk elterülő táj, ■ földi és légi célpontok, amitől engem az egész valahogy a hajdani Commanche-ra emlékeztet.

A Fury3 ezzel szemben kiköpött tők ugyancsak. Ez nem azt jelenti, hogy annyira hasonlít, mint mondjuk ■ előbb említett Commanche, hanem azt, hogy egészen kevés jelentéktelen eltérést figyelmen kívül hagyva a két játék szóról-szóra megegyezik!

Egyetlen lényeges különbség van a két program között: ugyanazon a DX2-66-os 16 MB-os gépen a Fury3 játszhatatlan, míg ■ TV kiválóan élvezhető. Az összehasonlítás nem egészen tisztességes, ugyanis a Terminal Velocity shareware verziója (amihez „tisztán” hozzá tudunk jutni) 320\*200-as felbontásban fut, míg ■ Fury3 legalacsonyabb felbontása is csak 640\*480 tud lenni a Windows 95 miatt. Viszont az is igaz, hogy amíg ■ TV-ben majd ■ minden grafikus opció maximumra van állítva – például pentiumos árnyékezelés –, és így is teljesen jól játszható, addig a Fury3-ban minden a legalacsonyabb szinten van, ■ így is olyan, mintha egy filmből csak minden harma-

dik-negyedik képkockát látnám. Persze mindkét program fejlesztői Pentiumot neveznek meg ajánlott konfigurációként, ■ felvet egy másik témát. Igen elszomorító tendenciának lehetünk szemtanúi mostanában: úgy tűnik, hogy a hardware technológia fejlődésével a programozás technológia visszafejődik. Elképesztően silány programok látnak napvilágot, a fejlesztők nagy

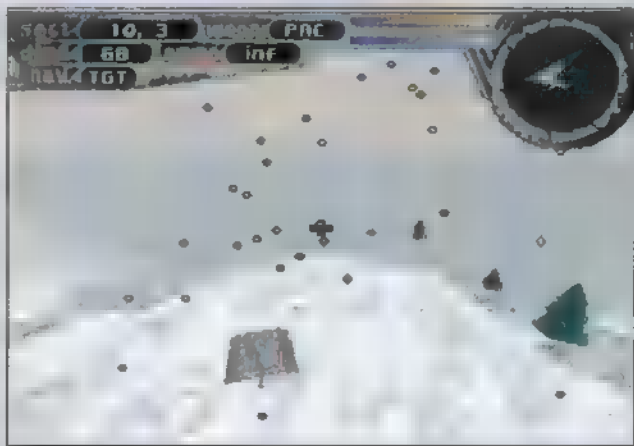


ívben tesznek arra, hogy mi kerül ki a kezük közül. Kezdt eluralkodni a „ha hosszú, akkor majd 5 CD-n adjuk ki, ha lassú, akkor leírjuk, hogy futtassák Hexiumon és 32 MB-on” filozófia, persze tisztelet ■ kivételnek! Már bocsánatot kérek, de ■ Pentium 90-es alapú számítógépet (Microsoft ezt javasolja a Fury-hoz, továbbá négyszeres sebességű CD-ROM olvasót!) nem kimondottan neveznek játékgépnek, s egyelőre ■ ára sincsen abban ■ kategóriában, még külföldön sem!

Ennyi dörögés után térjünk rá ■ játékokra. A kerettörténet – megdőbentő módon! – majdnem ugyanaz. A Terminal Velocity 2704-ben játszódik, amikor is egy jó néhány éve fennálló, Föld központi multiplanetáris béke szövetség tagjai döntenek úgy, elég volt ■ Földből, és elindulnak, hogy elpusztítsák. De természetesen ■ ott ■ főhősünk, a bátor földi pilóta, aki egy TV-202-est vezetve megsemmisíti ■ támadó flottát és végére jár annak, hogy mi áll az egész kavalkád háttérében. Ezzel szemben a Fury3-ban arról értesülünk, hogy ■ bolygók közötti háborúban – megvan, ■ ■ Terminal Velocity folytatása!!! – ■ Terrának kifejlesztettek egy Bion nevű hartra és gyilkolásra tenyésztett fajt. Egy ilyen Bion csapat annyira nagyon agresszív, hogy pár nap alatt képes leirtani ■ teljes bolygót! Segítségükkel sikerül ugyan megmenteni a Koalíciót, csak sajna nem lehet leállítani őket! Ebből kifolyólag 2832-ben elrendelik a teljes leszerelésüket (vagy inkább kiirtásukat), amely azonban nem elég sikeres, ugyanis egy páran túléltek és sötét terveket forralnak egy távoli bolygón, melynek neve Fury! Céljuk természetesen a Terran, mint saját jogos anyaföldjük elfoglalása. Milyen szerencse, hogy a

Koalíció egyik tagjaként éppen erre kószálunk, mert így a mi nyakunkba varrják ■ feladatot: állítsuk meg őket!

A játék kezdetén át kell esnünk ■ szokásos procedúrán: név beírása, nehézségi fokozat ■ kiválasztása stb. Ezután a program (mind a kettő) elmeséli a küldetés mibenlétét, majd hasznos információkat tudhatunk meg az ellenség légi és földi harci eszközeiről (például azt, hogy veszélyesek ránk nézve!). Ha ezen is túlestünk, végre elkezdődik a játék, igen sajátos módon: a saját űrhajónkat látjuk, amint madártávlatból pörögve-forogva ráközelít ■ kamera. Aztán zutty, már benn is ülünk és kezdődik a vadászat! A képernyőn csatahajónk műszerfalát látjuk, s csodák csodája, ■ fedezhetjük fel ■ első különbséget ■ két játék között. A TV-ben ■ bal felső sarokban találjuk a következő fontos adatokat: pillanatnyi helyzetünk (SECT), a kijelölt célpont távolsága (DIST), ■ kiválasztott fegyver (WEPN), „töltények” száma (AMMO), és van még egy Nav nevű mező, aminek ■ funkcióját homály fedi. (Nem lehet valami fontos, nekem mindenesetre nem hiányzott!) Az adatok mellett középen két csíkot látunk, a sárga ■ pajzsot, a kék a sebességet szimbolizálja. A képernyő



jobb felső sarkában látható a radar, középen űrhajónk képével, amely azt hiszem ■ menetirányt akarja szimbolizálni. A radaron egyébként piros bigyó jelzi ■ légi, zöld a földi célpontokat, kék a „finomságokat” (plusz lőszer, pajzs feltöltő). A jelek kétállapotúak ■ célpont távolságától függően (minusz, ha távol, plusz, ha közel). A Fury3 műszerfala szintén a képernyő tetején látható, bal sarkában a sárga és kék csíkkal (szintén pajzs, illetve sebesség), középen ■ adatokkal, amelyek itt az aktuális feladat (OBJ), ■ célpont távolsága (DST), ■ kiválasztott fegyver (WEPN), „lőszer” száma (AMMO), és az aktuális pozíciónk (SECT). A jobb oldalon látható radar működése megegyezik az előbb leírtakkal. Az irányítás ismertetésétől eltekintek, elég részle-

■ mindkét program belső segítségével ez ügyben. Ami talán fontosabb, hogy a játék során lelőtt célpontok helyén különböző tárgyak, esetleg különböző színű gömbök jelennek meg. Ezeket érdemes összeszedgetni, ugyanis így lehetünk pajzs feltöltőre, utánégetőre (illetve a Fury-ban Turborra), de ami ezeknél is fontosabb: fegyverekre is! Amikor fegyvert találunk, a játékok jótékonyan közlik, hogy az adott fegyvert hányas számú gombbal lehet aktiválni. Ha olyat sikerül találni, amelyenünk már volt, akkor az adott fegyver hatékonysága javul (gyakrabban, esetleg több „sugárban” lő), viszont szemben ■ alapállapottal, ami végtelen lövést jelent, a felpécizett állapot csak bizonyos számú lövést engedélyez (értsd: elfogy a „töltény”).

Végül ejtsünk szót a játékok által felkínált opciókról. Mindkettőben ki-bekapcsolható ■ zene és a hangeffektusok, illetve ezek hangereje szintén állítható. A hang lehet mono, stereo vagy surround. A TV-ben beállítható ■ ■ ■ minősége, a shareware verzióban ■ max. 22 KHz, de a regisztráltban akár CD minőségben, 44 KHz-en nyomathatjuk magunk alá ■ hallgatni valót. A Fury-ban erre nincs lehetőség, ellenben lehet szöszmötölni spec. hangkártya beállításokkal (bufferek száma, és mérete). Grafikai opciók: ki-bekapcsolható az ég (kikapcsolt állapotban egyszínű, bekapcsoltban mintás), beállítható az árnyék minősége (lehet kör alakú, vagy normális, illetve ■ Fury-ban kikapcsolható), illetve ■ textúrák és egyéb képelemek minősége is. A TV-ben beállítható a képfelbontás (a regisztrált verzió fut SVGA-ban is!), a Fury-ban pedig, hogy az esetleges találatok hatására megjelenjen-e szanaszét repkedő törmelék a képen vagy sem (ez ■ TV-ben mindig megjelenik, ahogy elnéztem). Mindkét játék játszható billentyűzetrel vagy joystickkal. A Terminal Velocity-t többen

is játszhatják egyszerre, ahogy azt már ■ hasonló programoktól megszokhattuk. Az összeköttetés történhet hálózaton, modemen vagy egyszerű soros kábelen keresztül.

A két játék egyformaságának rejtélye továbbra is megoldatlan, számomra teljesen érthetetlen. Talán valaki eladta a kódot, talán nem. Mindenesetre a Terminal Velocity jelentősen ronthatja ■ Fury3 piaci sikereit, egyrészt a shareware mivoltával, másrészt a relatíve olcsó regisztrálási árával, harmadrészt pedig a játék minőségével. A Fury3-at (illetve az eddig Win95 alá írt játékpórállkozásokat) elnézve őszintén kétségbe vonom, hogy a Win95 lesz a jövő játékléptéke, még ha a Terminal Velocity kiválóan fut alóla is!

# NA, MI ÚJSÁG, OFFICE 95?

Július végén kaptuk meg a Microsofttól az Office 95 első hivatalos Preview verzióját, azaz előzetesét. A kiadvány két CD-ROM-ból áll, az egyik a Windows 95 utolsó nyilvános bétáját (a 490-es build különböző változatait), a másik az Office 95-öt és a hozzá kapcsolódó állományokat tartalmazza. A CD-t böngészve találtunk egy foldert, ahol egy több fejezetből álló, több mint 100 oldalas dokumentum bújik meg, amely az Office95, azon belül az egyes programokban fellelhető újdonságokat mutatja be; a szöveget képekkel fűszerezve. Mivel nekünk teljes háromnegyed oldal áll rendelkezésünkre, ezért inkább az érdekesebb dolgokat gyűjtöttük ki.

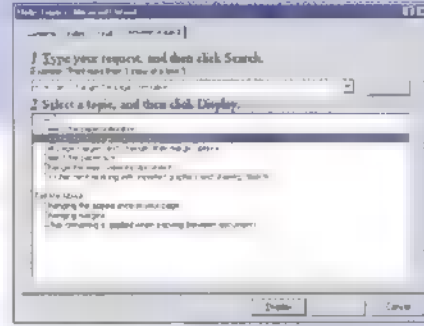
A programcsomag összes programja kihasználja a Windows 95 nyújtotta lehetőségeket. Természetesen 32 bites alkalmazásokról van szó, amelyeknek fő alapelve a könnyű kezelhetőség, az új mutatók lehetőségei kihasználása, a kompatibilitás a korábbi Office és azokat kiegészítő programokkal. Ez utóbbi tényleg nagyon szépen működik, már ami a file-okat illeti: az új WinWorddel és Excellel létrehozott állományokat gond nélkül betöltik és kezelik a korábbi, WinWord 6-os és Excel 5-ös verziók! A kiegészítő programokkal már más a helyzet, például hiába is próbálnánk mondjuk egy Lektort telepíteni a WinWord alá, szegény észre sem veszi, hogy a Word telepítve van. (Ami persze

ten. Nem csak megnyitni, de átnevezni és törölni is tudjuk a file-okat! Az ikonok mellett egy Preview ablakot találunk, azaz bármelyik kijelölt állományba azonnal belenézhetünk, vagy ha nem a tartalmára, hanem az adataira vagyunk kíváncsiak, akkor egy gombnyomással lekérhetjük azokat. Ha tudjuk, hogy kedvenc állományunkat melyik folderbe raktuk el – egyébként az Office95 létrehoz egy My Documents foldert, és alapértelmezés szerint oda szeretne menteni minden állományt – lehetőségünk van keresni, akár egyszerűen csak a file nevére, esetleg tartalmára, utolsó változás időpontjára, vagy összetettebb módon, logikai műveleteket felhasználva, szinte mindenre.

A könnyű felhasználhatóságnak egyik alapelve, hogy ha a felhasználó elakad, minél hamarabb és egyszerűbben segítséget tudjon kapni problémájára. A Microsoft egy szenzációs dologgal rukkolt elő az Office 95-ben, ez pedig az Answer Wizard, amelynek kérdéseket lehet feltenni, mire ő átböngészi a help állományokat, és válaszként kigyűjti nekünk, hogy mely témákat kéne tanulmányoznunk. Kicsit hasonlít a módszer a régi Index szerinti keresésre, de amíg ott kötött, előre meghatározott témák voltak, itt mi fogalmazhatjuk meg, hogy mire vagyunk kíváncsiak, aztán vagy megérti a Wizard, vagy nem. Általában igen, még ha nem is pontos angolsággal tesszük fel neki a kérdést, vagy egyáltalán is kérdést írunk be.

ben megjelenített szöveget Dialog Tipnek hívják és automatikusan megjelenik, ha egy párbeszédablak egyik mezőjére rákattintunk az egér jobb gombjával.

A WinWord 6-ban megismert és megkedvelt AutoCorrect szolgáltatást kiterjesztették az összes Office programra. Ha valaki nem tudná, ez a funkció arra szolgál, hogy tipikus elütéseket a WinWord felismerjen és automatikusan kijavítson (a tipikus angol példa a „teh” – „the” javítás). De ugyanígy használható a funkció például rövidítések kifejtésére is. Az újítás lényege, hogy mivel az AutoCorrect funkció minden programban ugyanúgy fut, ha a Winwordben beállítjuk, hogy a GUM begépelése esetén javítsa ki azt „Gaszudarszvtvennij Juniverzalnij Magazin”-ra, akkor Excelben és a PowerPointban is tudni fogja a rendszer (bocs, oroszok!). Az Office-nak saját Toolbarja van, amely megjelenésében a



Windows 95 Toolbarjához, működésében a Dashboardra hasonlít. Tulajdonképpen a fontosabb programok ikonjait tárolja, így például az Office programokét, de szabadon rákaphatjuk bármelyik program ikonját, sőt saját Toolbart is csinálhatunk, saját ikonokkal. Az így összeállított Toolbart aztán elhelyezhetjük balra-jobbra, fel vagy le, attól függően ki hol és hogyan tartja a Win95 Toolbart. A kettőt egy helyre tenni nem túl bölcs dolog.

Az Office másik érdekes újdonsága a Binder file formátum. A Binder nem más, mint az iratberakó kapcsolós dossziének az elektronikus formája, tulajdonképpen különböző programok felhasználásával elkészített dokumentumok együttes kezelését valósítja meg.

Nagyon sok dologról nem esett szó, például arról, hogy az Office bővült egy Schedule+ című programmal, amely – állítólag – egy széleskörű személyi adat nyilvántartó (PIM), de ugyanígy hosszan beszélhetnénk az Office programok és a Exchange együttműködéséről is. Ízelítőnek ennyi, esetleg később részletesen is foglalkozunk a lényegesebb újdonságokkal (például egy cikksorozat keretében).

TRF

35

## Publisher 3.0

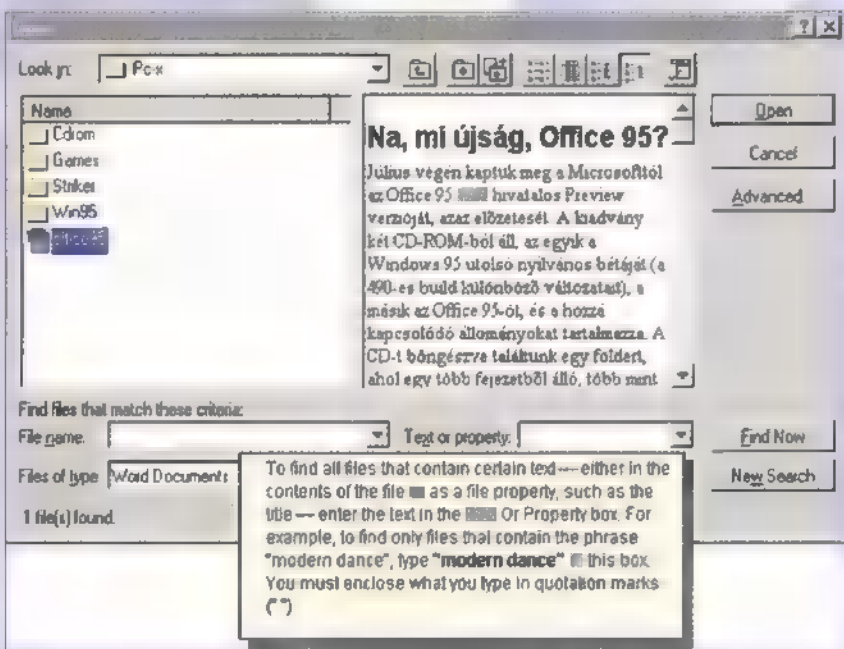
A Publisher 1.0, majd későbbiekben a 2.0 a DTP-vel amatőr szinten foglalkozók egyik kedvenc programja volt, illetve jelenleg is az. Segítségével egyszerűen és kényelmesen készíthetők szórólapok, levélpapírok, névjegykártyák, címkék és egyéb „kiadványok”. Rövidebb – egy-két oldalas – anyagok elkészítéséhez néha, sőt mondhatnám a legtöbb esetben alkalmasabb, mint például a Word vagy a Wordperfect. Sokkal egyszerűbben megtanulhatók és áttekinthetőek a funkciói, mint ezeknek a „monstrumoknak”, annak ellenére, hogy sok mindenben többet is tud náluk. (Arról nem is beszélve, hogy amíg például a Word for Windows 40-50 ezer forintért vesztegetik, addig a Publisher 12-15 ezerért kapható.) A Publisher szinte mindenre kínál „konyhakész” megoldást, így kényelmesen, de legfőképpen gyorsan tudunk kereteket, táblázatokat, iniciálékat stb. létrehozni. De természetesen nem csak a gyári beállításokat használhatjuk, hanem minden paramétert külön-külön mi magunk is beállíthatunk.

A Publisher 3.0 a kezdő felhasználókat szinte kézen fogva vé-

gigvezeti minden funkcióján. A Help – amelyet akár állandóan a munkaterületen tarthatunk – nem csak az eszközöket mutatja be, hanem olyan extrákat is leír, hogy hogyan csináljunk például vízjelet a levélpapírra. Ahogyan az a Windows 95-nél (de egyes régebbi programoknál, pl. Word for Windows 6.0 vagy CorelDRAW! 5) is természetes, bármely objektumon (szövegkereten, képen, kereten stb.) a jobb egérgombbal klikkelünk, akkor az ahhoz az objektumhoz tartozó menü jelenik meg, így nem kell a főmenüben keresgélni az egyes menüpontokat.

A Publisher legfőbb erőssége a varázslóiban (Wizards) rejlik. Ezekkel a program mélyebb – de még felszínebb – ismerete nélkül hozhatunk létre például címkéket (audio- vagy videokazettára, 3.5" floppyra, CD dobozba, üvegre, borítékra való), havi és éves naptárt, levélpapírt, rövidebb újságokat (pl. házi hírlevél), sőt „professzionális” papírrépítőt vagy origamit. (Bár ez utóbbi kettő minden valószínűség szerint nem tartozik a legfontosabb feladatai közé, mégis szinte minden Publisher felhasználó e kettő kö-

zül valamelyikkel kezdi az ismerkedést.) Ráadásul a Publisher nem csak elkészíti a kívánt oldalt (vagy oldalakat), de kérésünkre lépésről-lépésre be is mutatja, hogy mit hogyan csinál.



nem a Lektor hibája, egyszerűen csak megváltozott a WinWord beállításainak kezelése, amit mostantól egy INI állományban tart, pedig a Lektor azt keresné.)

Természetesen támogatják az új programok a Windows 95 hosszú állományneveit, sőt a File New és a File Open funkciók úgy megváltoztak, hogy rájuk lehet ismerni! Utóbbi képes egy adott folder tartalmát például az Explorerben látott módon, akár ikonok formájában is megjelení-

Szintén kellemes újdonság az Interactive Help, amely nem elmeséli, hogy mi a megoldás a problémánkra, hanem megmutatja! Például, ha a lap elforgatásának miben léte a kérdés, a WinWord megnyitja a File menüt, elsétál a kurzorral a Page Setupra, azon belül kiválasztja a megfelelő fület, az egérkurzorral kijelöli a funkciót és még pár szóban el is mondja, hogy milyen beállítási lehetőségek vannak. Ezt utolsó lépés-



A Home sorozat legújabb ismeretterjesztő tagja házi kedvencinkről, a kutyákról szól. Ugyanaz jellemző rá, mint a korábban megjelent Home programokra: hatalmas ismeretanyag, gyönyörű képek, igényes kidolgozás.

A Dogs képernyő két részre oszlik, felül találjuk az információs részt, alul pedig a főbb funkciókat szimbolizáló gombokat. Ezeket különböző formájú kutyakekszék személyesítik meg. Ha egy kekszre rákattintunk, nem benyomódik, hanem – bocsánat a kifejezésért – „beharapódik”: a keksz egy része eltűnik, morzsák hullanak, és hallani is a jó ízű ráncsalás hangját.

A program négy fő részből áll. Az első, a kutyafajtákat bemutató Breeds. A Dogs hat csoportra osztja az ebeket: vadászkutyák (Hounds), munkakutyák (Dogs at work), terrieriek (Terriers), sportkutyák (Sporting Dogs), őrző-védők (Herders & Guardians) és ölebek (Companions). A felosztás – legalábbis számomra – nem egészen egyértelmű, mert például a tipikus vadászkutyákat nem a Houndok között, hanem a sportkutyák kategóriában kell keresni, míg az agár, amely kimondottan sportkutyák, a vadászkutyáknál található. Végül is mindegy – az is lehet, hogy én vagyok alulművelt kutyacsoportosítás témában –, a lényeg, hogy mindenki megtalálhatja kedvencét, amennyiben tisztában van annak angol nevével, s azt megkeresi az Indexben!

A fajtákat bemutató ablak bal felső sarkában látható Facts nyakörv-fityegő a fajta adatlapját hívja elő. Ezen az adott fajtából egy kutya portréja, neve, színe, származása, keletkezésének ideje, funkciója (mire használják vagy használták), magassága, súlya és egy mondatos leírása látható. A fajta neve mellett egy hangszórót találunk, erre kattint-

va a program ékes angolsággal kimondja a fajta nevét. (A magyar kutyaneveket is viszonylag tisztán, érthetően hall-

selkedés (Behaviour) és kiképzés (Training). Ezek a fejezetek számos további alfejezetre bomlanak, amelyek mind egy-egy fontos témát járnak körül!

Minden témához tartozik egy Quiz, amely arra szolgál, hogy lemérjük, mennyire jegyeztük meg az ott olvasottakat.

A quiz három kérdésből áll, ahol három válaszlehetőség közül választ-hatunk. Rossz válasz esetén nyüzsitést, jó

szettudós és Spin nevű kutyája a kutyafajták kifejlődéséről, a kutyák barátairól és a világ kutyáiról tart kiselőadást. Ben, aki első kutyájának gazdája, azoknak szolgál fon-



hatjuk, a vizsla majdnem tökéletes, a kuvasz, inkább „kuváz”. A Tips feliratú gomb egy másik ablakot jelenít meg, amelyben az adott fajta tartásáról, annak előnyeiről, nehézségeiről, különlegességeiről olvashatunk. Alatta találjuk a rövid leírását. Az ehhez valamilyen módon kapcsolódó információkat azok

címére (piros feliratok a képernyőn) kattintva hívhatjuk elő. Nem ritka, hogy egy információhoz rövid filmrészlet is tartozik! A második nagy téma a Care, azaz a kutyatartás. Ez négy további fejezetre oszlik: a kutya kiválasztása (Choosing a Dog), egészség és edzettség (Health & Fitness), vi-



tos információkkal, akik most akarnak belevágni az ebtartásba. Végül Gula, az agg, bölcs asszony történeteket, legendákat mesél. Mind a négy idegenvezető beszámolója a másik három fejezetben fellelhető témákra épül, azokat hívják elő, s fűznek hozzá megjegyzéseket.

Néhány további érdekességről. Több helyen is találkozunk a Canine Consultant témával, amely igazából egy teszt, kitöltésével megtudhatjuk, melyik kutya ideális számunkra. A kérdésekre adott lelkiismeretes válaszok után a program sorba rendezi a különböző fajtákat aszerint, hogy melyiket javasolja nekünk tartásra. A teszt kitöltését igen csak megnehezíti a konzultációt „vezető” két kutya, ugyanis állati jól szórakoznak rajtunk, miközben gigantikus hülyeségeket beszélnek össze (nehéz úgy tesztet kitölteni, hogy az ember nem lát a rohögéstől). Másik érdekesség a Dog Piano. Ez egy olyan zongora, amelyen minden hang valamilyen módon kapcsolódik a kutyákhoz: különböző ugatások, láncsörgések, harapások, kutyajátékok hangjai stb. Ezekre a hangokon lehet zongorázni, de ha inkább bekés zenehallgatásra vágyunk, meghallgathatjuk például az Örömdát, az Egy Kis Éji Zenét vagy a Jingle Bellst. Említést érdemel a Did You Know? című kutyaműveltségi teszt. Itt kilenc kutyát kell bejuttatnunk a kutyaházba úgy, hogy kiválasztjuk közülük azt, amelyikre a kutyaházban látható definíció vonatkozik. A Dog's Eye View-ből megtudhatjuk, hogy hogyan, és mit látnak a kutyák. De ha valaki arra kíváncsi, hogy mondják a „kutya” szót különböző nyelveken, és hogy hogy „ugatnak” a kutyák – legalábbis az emberek szerint –, az keresse ki a Woof! ablakot. Hab a tortán az Options keksz, amelyben Windows „tapétát” készíthetünk kutyaképekből, illetve választhatunk kétféle képernyővédő közül.

Gondolom nem árulok el nagy meglepetést: nekem nagyon tetszik a Microsoft Dogs! Stílszerűen azt mondhatnám: KUTYA JÓ!

válasz esetén hosszú, helyeslő ugatást hallunk, ilyenkor mehetünk tovább a következő kérdésre.

Az Origins fejezet a kutyák fejlődését, nyugodtan mondhatjuk: történelmét mutatja be. A Through the Ages (az idők során) alfejezetben kutyalegendákról, kutyakarrierokről, kutya filmsztárokról stb. olvashatunk. A Forest to Fireside (Vadonból a tűz mellé) a faj, illetve a fajták kialakulásáról, a kutyák belső felépítéséről és „rokonaikról” szól. Az Around the World (A világ körül) című alfejezet az egyes világrések tipikus kutyáit mutatja be.

Guides a címe az utolsó fejezetnek. Itt négy idegenvezető vár ránk, mindegyik három témával. Desdemona munkaközvetítői irodát vezet kutyák számára, így ő a sport-, munka- és a vadászkutyákról mesél. Charles Dogwin termé-



# HOW THE LEOPARD GOT HIS SPOTS

Közhelyként hangzik, de igaz: Kipling írásai gyermekkorom kedvenc olvasmányai közé tartoztak. Itt nem csak mindenki által jól ismert Maugli meséjére gondolok, hanem pl. Riki-Tiki-Tévi, a mongúz történetére vagy arra, hogyan lett az elefántnak hosszú az ormánya. Valahogy igazabbnak, barátságosabbnak tünnek számomra ezek a mesék, mint a sokfejtű sárkányt gyilkoló, vagy kislányt farkassal megejtető sztorik. Nem véletlenül kapott szerzőjük irodalmi Nobel-díjat.

Microsoft fejébe vette, hogy Home sorozatával otthonunk egyéb lakóit (értsd: gyermekeinket) is puha (software) szárnyai alá vonja, s ha török, ha szakad, gondoskodik művelésükről. Bár a dömping ára a néha alacsonynak tűnő színvonal, mégis a legújabbban kezembe került Home kiadványt – amely Kipling „Hogy a fenébe jutott hozzá ez a leopárd az ő pöttyeihez” („How the Leopard Got His Spots”) című történetének multimédiásított változata – majdnem teljes bátorsággal merem ajánlani.

Már a mű helyszíne is érdekes, hiszen Kipling indiai származású, azonban rokonainak egy része Dél-Afrikában élt, ezt a mesét is egy ottani kislányhoz címezte.

Szinte minden adott a számítógépes változat teljes sikeréhez. Az afrikai folklór vonásait tükröző színvilággal, figurákkal ábrázolt rajzokon követhetjük a történetet, mint egy diaporáma előadást. A mesélő nem kisebb személyiség, mint Danny Glover, aki ha máshonnan nem, hát a Halálos fegyver c. filmekből ismerős kell hogy legyen. Kellemes orgánuma, meggyőző előadómódja segít elmerülni a történetben, eltávolodni a külvilágtól.

Szinte halljuk is a rovarok, a madarak neszezését, a szél zaját (persze, hiszen hangeffektek is vannak...). Ha mindez még mindig nem elég a hangulat megteremtéséhez, aláfestésként hallgassunk egy kis igazi dél-afrikai zenét a Ladysmith Black Mambazo énekegyüttestől, akiknek különös ismertetője, hogy néhány éve egy alacsony, jelentéktelen külsejű, magyar származású. Simon Pál névre hallgató fickóval közösen adtak ki egy nagy sikerű lemezt. Kell ennél több?

A mese menete alatt P.J. Rabbit™ idegenvezetőnk, segítséget nyújt, ha bajba kerülünk, egyébként kommentálja az eseményeket. Mivel a CD kifejezetten gyerekeknek készült, a történetet 15 szakaszra bontva élvezhetjük, s akinek nehezen ment a hallás utáni értés, illetve most tanul olvasni, újra meghallgathatja a mesét,

magyarázatot is fűz. Ezekből megismerhetjük a helyszínt, a szereplőket, s mindenféle izgalmas dolgokat Afrikában.



Láthatjuk a vadászó, fára mászó leopárdot, megismerhetjük a szavannák több fajtáját, de pl. azt a kislányt is, akinek Kipling mesét írta.

Néhány szakasz végén játszhatunk, az egyikben találkozunk egy eredeti afrikai játékkal, a mancala-val, a másik egyszerű memóriajáték, amelyben dalrészletek páriait kell megtalálni, a harmadikban puzzle-t rakhatunk ki a mese képeiből, az utolsóban pedig saját ízlésünk szerint átfesthetjük az állatokat egymás színeivel, mintáival. A játékok nehézségi szintje a célba vett korosztály átlagos képességeihez igazított (ami azt is jelenti, hogy a gyermek, aki egy kicsit is az átlag felett van, lazán és pillanatok alatt oldja meg a feladatokat).

Az elején azt mondtam, hogy szinte minden adott a sikerhez. Sajnos vannak olyan tényezők, amelyek rám, ill. kritikus szemmel járó családtagaimra erős negatív benyomást tettek. Az egyik az ilyen jellegű programoknál megszokott interaktivitás. No magával a ténnyel van bajom, hanem a megvalósulással.

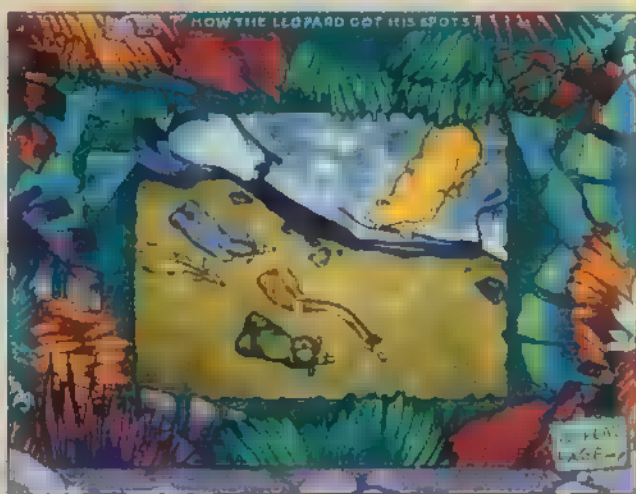
Az egyes szakaszok végén kapunk egy képet, amelynek alkotóelemeire klikkelve azok megelevenednek, s mindenféle akcióval jutalmaznak ténykedésünket. Ezt az alkotók „meglepetésnek” titulálják, s javukra legyen mondva, nem hazudnak vele. Egy részük sajnos elég ízléstelen, más része anakronisztikus, ill. értelmetlen. Pl. egy zebrára kattintva az kirúszott szájjal óhajt valakinek csókot adni. Mit keres ez egy gyerekmesében? Egy másik képen ülő leopárdra klikkelve az átalakul rakétává és elszáll. Mi értelme ennek? Az még jobb, mikor ugyanez a leopárd egyszer csak cilindert csap fejébe, sétapálcát vesz kézbe és kuplét énekel. Döbbenet bántuk. Hogy kerül ez ide? Az igaz, hogy vannak olyan akciók is, amelyek illeszkednek a sztorihoz vagy

annak környezetéhez, de nem ez a jellemző. Először azt hittem, én vagyok maradi vagy földhözragadt, de iskolás korú gyermekek sem igazán értették a poénokat, főleg miután hagyták, hogy magával ragadja őket a történet. Az csak a legnagyobb jelező, hogy illúzióromboló.

A másik a program felületének kialakítása. Az érthető, hogy megfelelő lejátszási sebesség produkálásához az aktív képméret kisebb, mint a program teljes képmérete. Hogy ez kevésbé legyen feltűnő, a keretet próbálták az illusztrációkhoz illeszteni. Családom pedagógus tagja szerint – aki eléggé érzékenyen figyeli társadalmunk ifjú tagjait célzó behatásokat (ez, hogy jutott eszembe...) – ez a keret mintegy interferenciába lép a lényegi képpel, s ez akaratlanul is erős koncentrációt vált ki a nézőből, melynek egyenes következménye a gyors fáradás, a figyelmelankadás, türelmetlenség és még sorolhatnám. Az igaz, hogy a szóban forgó keret jól néz ki, mert tarka, viszont funkcionálisan nem túl szerencsés, ha a tartalommal akár csak egy szintbe is akar emelkedni. Ugye a képtárakban sem ráman van a fő hangsúly – lehet esztétikus, de nem lehet toladó. Azt, hogy ez a domináns keret okoz-e hosszabb távon problémát fiatal nézőjének, vagy csak átmenetileg zavaró, talán

szakemberek meg tudják válaszolni. Addig is javasolnám a szoftverfejlesztőknek, hogy még a fejlesztések korai stádiumában nem ártana pszichológussal, esetleg szemésszel konzultálni, a teamből valaki foglalkozhatna egy kis esztétikával. Igaz ez nem jár közvetlen anyagi előnyökkel, csak azzal a tudattal, hogy létrehozott termék valóban csak javára válik használójának és nem ellenkezőleg.

Mindezek ellenére nekem nagyon tetszik a program, különösen azért, mert végre nem egy divathullámot igyekszik meglovagolni, hanem támogatja az érdeklődési kört, felhívja a figyelmet távoli országokra, azok érdekes, értékes állatvilágára, kultúrájára, s nem utolsósorban a világirodalom egyik méltán neves alkotójára.



Amikor egy reménytelenül eseménytelennek induló nyári estén az Internetcyberpunkok programozók, doom-őrültek és mindezekről mit sem sejtő üzletemberek földrészeket összekötő hálózataira léptem, még nem is sejtettem, hogy igen különleges, és a demok világában méltán híres techno-punkokkal „találkozom”. Még ki sem hiült a *Terminate* képernyőjén a *Connect string*, már az amerikaiak által – talán kissé nagyképpien – „*Information superhighway*” (információs szupersztrádának) nevezett hálózat IRC (Internet Relay Chat, azaz a világméretű dumavonal) szolgáltatása által nyújtott gyönyöröket élveztem. Villámszerűen előtűnő, majd az információrengetegbe vesző üzenetek összemósuló kavalkádja keringett szemem előtt, míg végül egy érdekes, ismerősen csengő névre lettem figyelmes. „*Purple Motion*” – ez állt egy Finnországból érkező üzenet előtt. Néhány pillanat múlva rájöttem, hogy honnan ugrott be a név. Az *Unreal*, a *Second Reality*, az *Invitations* mind-mind olyan csodálatos Demok – technikai bravúrokat mellett már-már szinte művészeti alkotások –, amelyek a *Future Crew* nevű, világszerte ismert Democapat kezei közül kerültek ki. *Purple Motion* nevű barátunk, akivel kivételes szerencsém folytán aznap este találkozhattam, ennek a nagyszerű demo csapatnak az egyik nem kevésbé nagyszerű zeneszerzője. Természetesen azonnal csatlakoztam – egyébként angol nyelvű – cybernilez társalgáshoz. Ennek a beszélgetésnek egy *capture*-éből idézek, kissé szabados fordításban.

– Szia, Purple.

– Szia! Há' te meg ki vagy?

– Cool A vagyok Magyarországról, és

A magyar Multimédiás újságba írok cikkeket, általában a demokról. Volna kedved elárulni néhány dolgot az ideai nagy eseményről (itt természetesen mindketten a Helsinkiben évenként megrendezett nagy Demo-versenyre, az *Assembly '95* -re gondoltunk)?

– Persze, nagyon szívesen. A múlt évben részünkről tapasztalható viszonylagos pangás egyáltalán nem annak tudható be, hogy személyi problémák merültek volna fel, vagy nem lett volna a tarsolyunkban semmi olyan technikai trükk, újdonság, amit megmutathattunk volna az érdeklődőknek. Egyszerűen úgy éreztük, hogy másoknak is kell esélyt hagyni arra, hogy megmutathassák, mit nyújthatnak ezen a téren – írta, majd egy kis szünet következett. Az igazik az ok az volt, hogy nem szerettünk volna egy ugyanolyan jellegű alkotással kirukkolni, mint amilyen az előző két évben a *Unreal*, majd a *Second Reality*. Ahhoz viszont, amire most készülünk, sok idő befektetett munka kellett. Nem akartuk elsietni – tette hozzá rejtélyesen.

– Ezt úgy értem, hogy valami igazán különlegesre számíthatunk tőletek a közeljövőben?

– Egyelőre nem szeretnék semmi konkrétat mondani – meglepetésnek szánjuk. Azt azonban

ígérhetem, hogy senki sem fog csalódni (még a számos konkurencia sem...!)

– Kérlek mondj még valamit a Te szerepedről a csapatban. Mióta írsz nekik zenét, és miért éppen őket választottad?

– Ennek elsősorban a tagokhoz kötődő hosszú barátságom az oka. Azt hiszem, az évek alatt sokat fejlődött az én zeném. Különleges szerepet tulajdonítok ebben Jean Michaell Jarre-nak, akinek a muzsikáját nagyon kedvelem. A *Second Reality* megkomponálásakor nagyon sok olyan harmóniát használtam – alighanem öntudatlanul is – amelyek egy egyszerű francia művész által formálódnak. Mindezek ellenére nem érzem úgy, hogy lemaradtam volna az ő munkáját, hiszen teljesen más stílusban, más ötvöződésben írtam azt, ami végül is ezeket a kiváló demokat kísérhette.

– Térjünk át magára a rendezvényre. Az idén mire számíthatunk?

– Ez már teljesen úgy hangzik, mintha egy riport lenne, nem gondolod???

– Lehet benne valami... Majd küldök egy példányt, amiben megjelenik (persze magyarul...)

– Ok. Köszö... Nos, reméljük, hogy az idén még többen látogatnak el ide, a finn fővárosba. Egy hatalmas, sok tízezer négyzetméter alapterületű pavilonban állítják ki a csapatok alkotásait. Növelni szeretnénk a projektorok számát, mivel valószínű Te is tudod – nagyon kevés a rendelkezésre álló idő. Emiatt általában idő előtt leolvik a főleg kisebb, kevésbé ismert csapatok munkáinak bemutatását, még ha – netalántán – sokkal színvonalasabb, mint a „nagyoké”. Ha jól emlékszem tavaly is volt egy ilyen kisebb baki az egyik magyar csapattal. (ugh...)

– Na ja... Mi is emlékszünk rá... Hát még a grüf-belek...

– Na az ilyen konfliktusokat szeretnék elkerülni... A hangról meg annyit, hogy több, mint száz ezer wattnyi zenei teljesítményt sugároznak majd a különböző helyeken elhelyezett hangszórók. Egyszóval: igyekezzünk... Na megyek, és szeretettel várunk Téged és minden magyar érdeklődő elborultat... Szia.

– Pá! s köszö az interNETview-t.”

#### **HiVE : Fascination**

Az *Assembly '95* előtt azért tartottak Finnországban már demoversenyt, mint például a *Abduction '95*-öt, amelynek a győztese lett a *Fascination*. A code-ot korrekten sikerült összehangolni, bár a tesztelés elmaradt *Penciumon*, mert az perkele olis pitány ajaa pyörallá kaks kilsaa. Remelem ez nem jelent semmi csúnyát, mert nem én találtam ki. Az első helyes megjelölő (democomp!) majd kap valami szokásosan hasznos dolgot a III. Csillától. A jól sikerült zene valamit csak *Cu-Son*-on hajlandó megszólalni, ha van benne minimum 512K Ram, sőt a SB-t még B&B-től ismertté vált szavakkal is becsmerli

a DOS ablakban búcsú képpen. Én ebben a demóban láttam először a *Karva Shading*nek nevezeti, a színátmeneteknél enyhén pixeles, csúhúzó valamit, bár lehet, hogy egyszerűen eljárt shade idő felettem. Lányosra sikeredett a forgo-alagút, annyival tuningolva, hogy az egész képernyőt pluszba betelíteli egy, a háttérbe kirakott kép. Egy igazán kevés demo kihagyhatatlan része most már a *Windows* valamilyen szintű ócsárlása: a zene hirtelen megszűnik, és felharsog a default bejelentkező dallam, hatalmas ikonok repkednek. Az ikonok alatt program nevek helyett üzenetek vannak, gyorsabb szeműek (vagy lassabb gépűek) elolvashatják, hogy mindenki sucks, kivéve a *HIVE* és *Billy*. A mindenféle felismerhetetlen masszán kívül karválnak tolokocsikat, pattogó tiki-takit. Férfiületeket is képes megjeleníteni – méghozzá nem is akárhogy – *Apeli*, akinek a feladata csupán a programkód elkészítése volt. A rutin igencsak gyors és finomábrázolásra képes: maszkok, egymásba fonódott gyűrűk és mindenfajta lérhatalan forma váltja egymást. A részek között *Gnome* és *Pragner* sajátos és érdekes lelkületű rajzaiban gyönyörködhetünk, ha vevők vagyunk egy daganathoz hasonló fa-fejre vagy akár almára.

#### **COM:SEX : SameTech**

Mint a demo is mutatja, nem kell nagy változtatosságra számítani, mivel minden rész ugyanarra a shade technikára épül. Jelen esetben a jó öreg *Phong* az. Ennek oka, hogy csak 64K-s demo, ennek pedig, hogy lusták voltak többet dolgozni a németországból származó fiúk. Az eredeti intro vázlatát *HP-48GL*-en dolgozták ki, még anno 1992-ben egy matek vizsgára. Ezután megpróbálták átírni *C64*-re, de három évi próbálkozás után rájöttek, hogy ez szinte lehetetlen, úgyhogy áttértek először a *Ping-Shading*-re, majd a *Double-Bump-Refraction Clipping*-re, a *Shadow-Volume-Larousse Formula*-ra, és végül a *FatAssMurphy-PoserMapping*-re. Így lehetségessé vált a *HP-48GL Engine*-t átmportálni *IBM-PC*-re, még bőven időben. Négy kemény napjukba telt, hogy eléggé lelassítsák (ez tiltottul is sikerült) az *Engine*-t, hogy valami azért lássék is a monitoron. Ezek után már csak annyit kellett tenniük, hogy 60K szemetet rajkának a már majdnem teljesen kész introhoz. Ennek eredménye néhány, a képernyőn átbucskázó teáskanna (2882 poligonból), *Commodore* jel, megkezdett fánk. Az itteni alagútban egy repülőgép is megtalálható, aminek a turbinájából eltávozó levegő ellenerőként jelentkezik a tunnel forgása szempontjából, ezáltal lassítva azt és a processzort. Az előbbieken említett legkülönbözőbb felület megjelenítésekre a későbbiekben majd kitérünk, amikor pontosabb dokumentációkat tudunk róla beszerezni, és nemcsak a mókás kedvű *Fricceknek* a fejében léteznek.

Cool A & aTom





Helló

Coderek! A szeptemberrel nemcsak a sutyesz érkezett meg (lame thing...), hanem a Demo programozás is (that's kool...). Még ■ forró nyár derekán beigért

sprite-os dolog kerül terítékre, amit két fogásban találunk, nehogy éhesek maradjatok. Múltkor már látható, hogy valami CyberWorks is található az aljas (illetve alias) nevem után. Most ragadom meg az alkalmat, hogy felhívjam minden alkotni vágyó coder, gfx (wo) man és sfx + muzák (wo) man figyelmét, új demo csapat kezd szerveződni ■ fentebb említett néven. Ha van kész, félig kész munkád vagy kedved, írd le veled, küld el a munkát, és felvesszük veled a HOTLINE kontakot. (Félig kész kedvűek kíméljete! Minimum software igény: maximális odaadás!) Leveleiteket továbbra is várom, sajnos néhányatokat nem áztatott el válasz eső, ne aggódjatok, folyamatosan dolgozom fel a termést! Na nézzük azokat a fantákat...

### Mik is azok a sprite-ok?

Olyan 2D-s grafikai objektumok, amiket a képernyőn mozgathatunk, el-tüntethetünk, illetve megjeleníthetünk, esetleg még animálhatunk is. A sprite elnevezés amúgy nem túl találó, mert ezt a C64-es időkből örököltük, ahol ez hardverből ment. A software-es sprite-oknak az Amigán BOB volt a nevük, PC-re meg még nincs elnevezés! Sajnos a PC-■ nincs a gépünkbe plántálva, így mindent code-al kell helyettesítenünk. Ez elég komplex feladat lesz, de ugorjunk neki először elméletben.

Az első feladatunk, hogy foglaljunk helyet kicsi sprite-jainknak és ezek adatainak a memóriában. Erre a legcélszerűbb megoldás, ha egy rekordot veszünk fel, amiben a különböző index változókat is feltüntetjük a sprite tényleges bittérképe mellett. Így

például a sprite méretét (X,Y), az X,Y helyzetkoordinátát, prioritási jelzőt, ■ sprite gyorsaságát, kint van-e a képernyőn vagy nincs, összetalálkozott-e másik sprite-al vagy nem. A sprite-ok méretét általában már előre tudjuk és nem valószínű, hogy változni is fog, ezért ezt konstansnak is felvehetjük. A sprite-ok adatai is bittérképek, így sorfolytonosan helyezkednek el a memóriában, de akár egy kétdimenziós tömbbe is szervezhetjük őket a könnyebb kezelhetőség végett. Mivel 256 színű képernyőn dolgozunk, ezekre is érvényes az egy képpont/ egy byte című dolog. A kódolásnak legnehezebb része az, hogy legtöbbször egy háttér előtt mozognak és sokszor lyukasak is. A lyukas sprite-ok esetét egy kis fufangossággal oldhatjuk meg. Azokat a sprite-pontokat, amik igazából nincsenek, egy jelző byte-al definiáljuk. Jelöljük ki mondjuk a 0. szint ilyen jelző színnek. Ahol azt szeretnénk, hogy ■ háttér látsszon a sprite-ban, egyszerűen csak a 0. kódú színnel töltjük fel. Amikor pedig kirakjuk a képernyőre a sprite-okat, és ezzel a jelző byte-al találkozunk, egyszerűen nem rakunk ki semmit. A háttér adta problémát úgy oldhatjuk meg, hogy több képpel manipulálunk a memóriában. Ugyan van a képernyőmemória, amit látunk – ide kell beírni ■ háttérrel és rá a sprite-okat, prioritási sorrendben. Több képpel fogunk operálni, és elég sok adatot kell mozgatni, ezért ■ lenne célszerű mindig az egész képet plusz a sprite-okat pakolgatni, mert nagyon sok időt venne el. Csak a megváltozott fázisokat kell újra kirajzolni! Hogy ■ háttérkép sértetlen maradjon, tegyük el a memóriába. A sprite-ok amúgy is el vannak tárolva, ezeknek nem kell plusz hely. Kell még kettő darab munkaképernyő, amin a változásokat el-

lenőrizzük, illetve ezeken dolgozunk effektíven.

Hogy teljesen megértsük, mit is kell tennünk, készítettem egy folyamatábrát. Az első teendők az, hogy a kódban mozgassuk a sprite-okat. Az I. munkaképernyőn rajta kell lennie ■ háttér és az éppen változtatott koordinátájú sprite-oknak. A II. munkaképernyőn rajta van ■ előzőleg megjelenített állapot. Nincs más dolgom, mint egy ciklusban összehasonlítani az I. és a II. képernyőt. Ahol nem egyezik meg byte-ra ■ képernyő, ott az I. képernyőről felülírjuk ■ II. képernyőre az adatokat. Ha végeztünk a 64000 byte (320x200-as képernyő esetén) összehasonlításával, az egész II. munkaképernyőt kirajthatjuk a videomemóriába. Ezzel ■ módszerrel folyamatos mozgást tudunk létrehozni. A tömény kód a következő számban fog megjelenni, addig is próbáljátok megérteni az elméleti részt. A kérdéseiteket, ötleteiteket ne felejtsetek el megírni és elküldeni.

Vodka



**OLCSÓ ÁRON JÁTÉK, OKTATÓ, LEXIKON, GRAFIKAI CD-K!**

**BONUS 150,- Ft** (vásárlásakor bavihatja (1-1 db-hoz))

**Játékok**

Cyberia	5 905,-
Megarace	3 286,-
7th Guest	3 250,-
Dark Force	9 000,-
Dog Mcrec II.	4 119,-
101 Best Game	2 929,-
Best of Micropr.	3 881,-
Alone in the Dark I.	4 119,-
Critical Path	3 881,-
Drag Wars	5 905,-
Doom Mania	2 469,-
Dark Sun Wake	4 119,-
Nascar Racing	5 190,-
Rise of the Robots	5 310,-
Privateer	4 714,-
Rebel Assault	5 429,-
Outpost	4 238,-
Sim City 2000	4 595,-
Man Enough	4 000,-
Panzer General	4 119,-
Myst	4 975,-
Hell	4 419,-
Dragon's Lair	5 548,-

**Referenciák, oktatás**

Grolier's Encycl.	4 000,-	20th Century Alm.	2 690,-
Aces Over Europe	4 595,-	Interact Auto Alm.	2 929,-
MS Bookshelf 95	6 976,-	MS Cinemania III.	8 524,-
MS Dangerous	5 190,-	MS Art Gallery	8 648,-
MS Encarta 95	7 095,-	National Parks	3 405,-
Comptons Int Enc.	3 396,-	Leonardo Invent.	5 310,-
World Atlas	3 166,-	MPC Wizard 3.0	2 283,-

**Gyerek CD, oktatás**

Playing with Lang.	3 643,-	Macmill Diction.	3 763,-
Triple Play English	4 595,-	Arthur's Teacher	2 748,-
Learn Speak Engl.	7 095,-	Am Heritage Talk	3 881,-

**Shareware, grafika**

CIGA MS Windows	3 524,-	SIMTEL MS DOS	3 524,-
Dr. Win, Shareware	2 690,-	Hobbs OS/2	3 643,-
Clipart Warehouse	3 048,-	Toolkit for Linux	4 358,-
Midi Collection	3 166,-	Midi Shop Prof.	3 643,-

**Felnőtt CD-k**

Best of VIVID	4 714,-	Dream Machine	8 881,-
---------------	---------	---------------	---------

Arányok az ÁFA-t is tartalmazták! (Kérje részletes árlistánkat!) Árának a választási jogotm változásait kövessék!

**TitanSoft BT.**  
Budapest VIII. Békéscsi u. 2.  
Tel./FAX: 210-1119

## I. Munkaképernyő

A háttér + az aktuálisan elmozgatott sprite-ok

Az I. és II. munkaképernyőt kell összehasonlítani

A különbséget II. képernyőn kell változtatni

## II. Munkaképernyő

A háttér + az előzőleg megjelenített sprite-ok

Ha az összehasonlításnak vége

A II. képernyőt kimásolni a video mem-be

Egy teljesen átlátszó sprite képe a memóriában tömbben tárolva (10\*8 pixel)

```
0000000000
0000000000
0000000000
0000000000
0000000000
0000000000
0000000000
0000000000
0000000000
0000000000
```

Látható képernyő  
A videomemória  
\$A000:0 - tól

# MIKOR IS VOLT?

1. SZÁM, 1994. SZEPTEMBER
2. SZÁM, 1994. OKTÓBER
3. SZÁM, 1994. NOVEMBER
4. SZÁM, 1994. DECEMBER
5. SZÁM, 1995. JANUÁR
6. SZÁM, 1995. FEBRUÁR
7. SZÁM, 1995. MÁRCIUS
8. SZÁM, 1995. ÁPRILIS
9. SZÁM, 1995. MÁJUS
10. SZÁM, 1995. JÚNIUS
11. SZÁM, 1995. JÚLIUS, AUGUSZTUS

## JÁTÉKLEÍRÁSOK...

Tie Fighter (full), Reunion (full), Star Wars Chess, Flippertológia '94, Al-Qadim (full), Outpost, Settlers (full), Őszi ECTS összejelölés, Lunicus, Jump Raven, Even More Incredible Machine, Manchester United (foci), The Grandest Fleet (full), Mad Dog 2 (full), Dark Legions (full), Battle Isle 2 (full), The Chaos Engine, Arcade Pool, Soccer Kid, Sabre Team, Focimánia, Doom 2, Daemons Gate (full), Armored Fist, Civilization, Ultimate Domain, Colonization, Master of Magic, Quarantine (full), Psychotron (full), Armored Fist (full), Bloodnet, Battle Isle 2, Sim Classics, Jazz Jackrabbit, Hoboken (full), Wrath of the Gods (full), Desert Strike, Under A Killing Moon (full), Nascar Racing (full), Retribution, Virtual Vegas, Hoboken, Wrath of the Gods, Zeppelin, Creature Shock, Cyber Space, Colonization (full), Return To Ringworld, Wild Blue Yonder, Psycho Pinball, Master of Magic (full), Little Big Adventure, Inferno, Hell (full), Wing Commander 3, Magic Carpet, Transport Tycoon, Dr. Radiakt, Earthsiege (full), Panzer General, Lords of the Realm, Under A Killing Moon, System Shock (full), Caesar, Hannibal, Dark Sun 2 (full), Mortal Kombat, Ecstasica (full), Cyberia, Aces of the Deep, Wolf, PGA, Super Sko Pro, NHL Hockey, Kyrandia 3 (full), Kinas Quest 7 (full), U.S. Navy Fighters, Wings of Glory (full), Dawn Patrol (full), Alone in the Dark (full), Crime Patrol, Space Pirates, Menzoberranzan (full), Pizza Tycoon, Knights of Xentar, Warcraft, Noctropolis (full), Big Red Adventure (full), Vortex (full), Tavasz ECTS, Cyclones, Body Count, Dark Forces, Discworld, Full Throttle, Startrek The Next Generation, Tipp-Top, Descent, One Must Fall, Stalingrad (full), Lode Runner, Woodruff and the Schnibble of Azimuth (full), Misabus (full), Deadalus Encounter (full), Biotorge (full), Lost Eden (full), 1942 Pacific Air War, Alien Logic, Iron Assault, Rensgade, Menzoberranzan, Transport Tycoon World Editor, Ravenloft 2, Towers Assault, Pyrotechnica, Discworld (full), Street Fighter 2, USS Ticonderoga (full), Full Throttle (full), Drug Wars, Terror From the Deep, Millennium Auction, Great Naval Battles, Dominus (full), Slipstream 5000, Psycho Pinball, Jagged Alliance (full), Machiavelli the Prince, Knights of Xentar, Power the Game, Jewels of the Oracle, NBA kosárlabda, Striker 95, Alex Dampier Hockey, Rise of the Triad, Tipp-Top, Mortal Kombat 3.

1 évesek lettünk!!! A PC-X eddig 11 számban jelent meg, mindösszesen 660 oldal terjedelemben. Ha tetszik, rendelj meg a korábbi számainkat is! Ehhez szeretnénk egy kis segítséget nyújtani azzal, hogy összegyűjtöttük korábbi számaink anyagait, és így könnyebben megtalálod a még hiányzó programleírásokat, információkat.

## MULTIMÉDIA, PREMIER, EGYÉB...

Sarlatán (RPG rovat), Cinemania '94, Encarta '94, Mode(m)-módi (BBS illem), MPEG kártyák, Sarlatán (RPG rovat), Warplanes, Bookshelf '94., BBS, PC alapozó, Nyomtató teszt, Joy-teszt, Space Simulator, Complete Baseball, Art Gallery, BBS, PC alapozó, Woodstock, MS Golf, Flight Simulator 5.0, Ancient Lands, Dangerous Creatures, BBS, Pk-Dic, CD Lexikonok, Vírusok, MS Composer Collection, Musical Instruments, Scenes, Crayola Art, Virtual Reality, Fine Artists, Creative Writer, Cinemania 95., Golf 2.0, Complete Basketball, Internet, Csajkovszkij, UFO, Mágikus szenek, Ghosts, Top Draw, The New Dictionary of the Living World, Leonardo, Asimov: Robots, Magic School Bus, Encarta 95., Bob, Red Shift, Guinness 95., Monty Python's Flying Circus, MDI, Photoshop 3.0, Internet, Stereosworld, Windows '95, Explorapedia, FS 5 Japan, Xploza I, The Way Things Work, MDI, Windows '95, Frank Lloyd Wright, Explorapedia, MS Office Professional, MDI, 500 Nations, Book Shelf '95., Automap, MS Wine Guide, How Your Body Works, Animal Alphabet, Stowaway, Windows '95, Joystick teszt, Behind the Mask, 20th Century Video Almanac, Multimedia-Mix.

## ÁLLANDÓ ROVATOK...

Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, Linux titkok, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, Corel Draw, OS/2, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Bazár, 3D Studio, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Depo, 3D Studio, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Depo, 3D Studio, Multi-ABC, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Depo, 3D Studio, Multi-ABC, Dr. MIDI, CD-romboló, Demozóna, Demoprogramozás, Multimédia, HW Depo, 3D Studio, Multi-ABC.

### A DUPLA SZÁM NYERTESEI:

#### Filmes ajándékok:

Cyarmati Balázs, Győr  
Harmati Ákos, Budapest XIV.  
Jäger József, Kistarcsa

#### Video:

ifj. Lajkó János, Várpalota  
Varga József, Tápiószéle

#### BMG, Take That kazetta:

Becker Nándor, Dunaujváros  
Mihranian Karolina, Budapest II.  
Nánásy Levente, Budapest II.  
Pál Gábor, Nyírbátor

Szőnyi Ferenc, Cegléd

#### PolyGram, Zorán album:

Artanek Attila, Budapest XV.  
Franyek László, Debrecen  
Mester Ildikó, Budapest II.  
Németi László, Budapest XIV.

Tóth Gergely, Szolnok

#### Warner, Scarlet Maxi CD:

Ágfalvi András, Budapest XII.  
Gludovátz Gábor, Sopron  
Görényi Kólos, Budapest XII.  
Szallási Tibor, Szolnok  
Verle István, Budapest XV.

#### Sony, ajándéktárgyak:

Csöke Ferenc, Bácsalmás  
Szlankó Ferenc, Budapest VIII.  
Szűcs Attila, Budapest XXI.  
**Psycho Pinball:**  
Dunai Péter, Budapest XVI.  
Kakas Szabolcs, Kiskunmajsa  
Vargha József, Budapest XVIII.

#### Power CD:

Totik Zoltán, Szeged

#### Internet:

Fülöp László, Abasár  
Kiss Zsolt, Siklós

Lázár Péter, Tiszavasvári

#### Windows verziók:

Hirth Tibor, Bácsalmás  
Módos Gergely, Hédervár  
Szallási Tibor, Szolnok

#### Wing Nuts, LoadStar magyarítás:

Kerekes Péter, Budapest II.  
Módos Gergely, Hédervár

#### Gametek játékcím:

Csábi Attila, Gyula  
Körödi Gábor, Békésszentandrás

Gratulálunk, az ajándékokat postázzuk!

# RÉGI SZÁMOK MEGRENDELÉSE!

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb...):

1994/1., szeptemberi:  1994/2., októberi:  1994/3., novemberi:  1994/4., decemberi:   
1995/1., januári:  1995/2., februári:  1995/3., márciusi:  1995/4., áprilisi:  1995/5., májusi:   
1995/6., júniusi:  1995/7-8., július-augusztusi:  számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket. A PC-X összes eddigi számát is megveheted 1100 forintért! Lapozz a 15. oldalra!

Nevem: ..... Címem: .....

(nyomtatott betűvel írd, és ne feledd az irányítószámot!)

Végül pedig ~~hiszt~~ szívemből fogadom, hogy a megrendelőt nem vagdosom ki a lapból, hanem lefényképelem!



## KOSSUTH MULTIMÉDIA KLUB

Rendkívül kedvező árakon kínálunk ismeretterjesztő, nyelvoktató CD-ROM lemezeket, multimédiás lexikonokat, enciklopédiákat, szótárakat, útikalauzokat.

Néhány példa a teljesség igénye nélkül:

Budapest CD (Útikalauz négy nyelven!)	5800 Ft (áfával)
Cinemanía '95 (Moziőrület '95)	10900 Ft (áfával)
Dangerous Creatures (Veszélyes állatok)	8800 Ft (áfával)
The Family Doctor (A család orvosa)	6000 Ft (áfával)
The Story of the World Cup	7900 Ft (áfával)
Encarta '95 (Encarta enciklopédia '95)	10900 Ft (áfával)
Bookshelf '94 (Könyvespolc '94)	9900 Ft (áfával)
The Guinness Encyclopedia	6400 Ft (áfával)
Musical Instruments (Hangszerek)	8800 Ft (áfával)
Astérix, III angoltanár 1.	6800 Ft (áfával)
Astérix, az angoltanár 2.	6800 Ft (áfával)
Indiana Jones + weitere 1000 Spiele	3990 Ft (áfával)
Chessmaster 4000 Turbo (Sakk-szimulátor)	2990 Ft (áfával)
Megarace (Akció-játék)	2800 Ft (áfával)

Klubtagjainknak ezen felül állandó, 15-20 % kedvezmény!  
Postacímünk: 1366 Budapest, Pf.127. Közönségszolgálat:  
☎ 131-8770, kedden 10-12 és csütörtökön 14-16 óráig

Mintaboltjaink: 1065 Budapest, Révay u. 14. ☎ 112-8470  
7623 Pécs, Rákóczi u. 30. ☎ (72) 312-796  
Árlistánkért hívja a Faxbankot: 180-8611, azonosító: 7440

## Kikapcsolódna? Játsszon!

### Óriási CD játék vásár:

Wing Commander (4 CD)	6.000
Mortal Kombat II	3.500
Inferno	5.000
Dark Forces	4.750
Alone in the Dark 3	4.750
Creature Shock (2 CD)	5.000
Liril Divil	4.000
Body Count	4.250
Ecstatica	3.500
Nova Strom	3.500
Fleet Defender Gold	3.500
Maddog I & II	4.000
Quarantine	4.750
Reunion	3.500
Simcity	4.000
Trump, Castle	3.500

Árváltoztatás jogát fenntartjuk. **Áfás Árak!**  
**Jöjjön, próbálja ki! Kérje árlistánkat!**

Pentacomp Kft. • 1116 Bp., Etele út 32/a  
Tel.: 206-5637, 206-5638 • Tel/fax: 181-3965



**KOMPUTER**®  
KLINIKA

»»» TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA «««

!!! AKCIÓ !!! MINDEN HÉTFŐN ÉS PÉNTEKEN !!! AKCIÓ !!!  
CD MORTKRAFT LOGITECH »»» MINDEN EGYÉB TERMÉKRE »»» -3%

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET: BP. XIV. Nagy Lajos kir. út 168. Tel.: 163-6361  
MULTIMÉDIA SZAKÜZLET: BP. XV. Molnár V. u. 94-96. Tel./fax: 272-0601 Fax: 272-0603  
KOMPUTER KLINIKA SZERVIZ: XV. Molnár V. u. 94-96. Tel./fax: 272-0601

# ARÉNA

**E**z itt a LevRov helye. Sőt, nem csak ■ helye, hanem maga ■ LevRov, bár kicsit roham módon kellett beszerkesztenem, mert megregulázták a szerzőbandát, s háttér- és módosítások is életbe léptek.

NA, MOST ITT IS MÉLYVÍZBE UGRUNK (megirigyeltem):

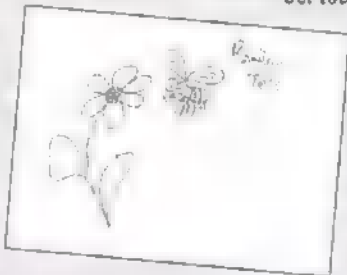
Hello, PC-X!

Írhattam volna IX-et is mert szerintem eléggé elbaltázott logot választottatok magatoknak, bár meg kell hagyni eléggé jól tudjátok álcázni ezt ■ címlapon. (nem látszik)

Most mondhatjátok, hogy szép kis levél az amelyik így kezdődik. Jogos mérgem okán még egy kicsit folytatom ■ zsörtölődést. Elemi tipográfiai szabályokat veszték semmibe, felborul az olvasási rend és követetetlen lesz, hogy ■ következő bekezdés hol kezdődik. Címekkel kizártok sorokat a szövegből. A májusi szám hibáit tanítani lehetne! (Kh, kh... Meg sem merek szólalni. Nem vagy hivatásos lapkritikus, illetve nem készülsz annak? Esetleg csak hobbi? – Newland)

Na, s hogy kinyögjem végrem (HIBA! A hóhér is hibázik?! – Newland) miért vagyok ennyire dühös. Nos az ok prózai, a megígért Nyers CD helyett mindössze egy kazetta érkezett, úgyhogy, csinálhatok valamit!

Ha eddig eljutottatok az olvasásban akkor megérdemeltek egy kis dicséretet is. (Köszö – Newland ...és itt még néhány pozitív jelző, majd újabb, bár enyhébb kritika jön.)



Üdv: Amondó

Hát idefigyelj Te! A-mondó vagyok (nem csak te, én is...), hogy járjál még néhány nyelvtanórára, mert a vesszőkkel nagyon hadilábon állsz. Egyébként ■ logoval kapcsolatban részben igazad van. Mostani számunk már picit próbál változtatni a helyzeten. Remélem nemcsak neked, hanem másnak is tetszeni fog. Egyébként kíváncsi lennék, honnan vetted a lapkritikus szakszöveget... A CD problémádat megvitattam az illetékesel. Az eredmény: „Aj em szori”, de mi is ezt kaptuk, és remélem a kazetta azért működik! – Csilla.

Ezennel meghirdetem a legklasszabb levél kategóriát. Nem biztos, hogy minden hónapban kiosztásra kerül, mivel az eddig született összes levél közül választjuk ki. Magyarán ez abszolút, összesített értékelés. (Ja, és kibalhézik a szerk. bácsitól valami díjat.) És, hogy mi készített erre? Íme:

Te Drága PC-X!

Régóta olvasom varázslatos kiadványokat, mely sok örömet okoz ideg végződéseimen keresztül eljutva agyam örömfelismerő és feldolgozó részére. Az újság tőknyaláb, de ezt gondolom ti is tudjátok. Minden nagyon szép minden nagyon jó. Minden szám megvan kivétel 1 (1994 decemberi), de ez is meglesz ha lesz egy kis pénzem. Persze ha lesz pénzem meglesz a CD-X is. Ezt kb. Júniusi hónapra tervezem, úgyis meglátjátok, ha megérkezik a megrendelőm. 3dstudio baromian érdekel és épp ez ok irány céljából koptatom ■ toll-lam. A játékra szeretnék bekerülni -> tessék itt van egy - öt progcsi név: (és tényleg ott van! Nem fantasztikus? – Newland) – Hát ennyi réjtárszer.

Tudom nem szabad ilyet mondani, de Régóta Keresem a PC-s Real 3D-t nem tudtok segíteni? Na jó csak „vicc” volt.

– Más

Bececece, nekem is van gépem no igaz nem egy Silicon. Elárulom a titkát -> 386DX (gondolom röhgötök) 390HD, 5MB RAM és egy szpiker plusz egy fran-ko Covox(hehehe).

Coklram rajzi rajzi ■ 3DS-el, de sajna nem tudok 16.7 M-be a Vidio kártyám miatt, és nem tudok szepet se épp ezért egyelőre nem küldök képet. Pedig sok színuszgörbét továbbítana az a milliárdnyi

érzékelőreceptor az öröm központ fele. Addig is valami szép a harmadiknak, Csillának. (nem tom a rezolúsiónt) Remélem Tecc.

N.Csaba

Egyszerűen fantasztikus a levél élet-szerűsége. A vesszőhiányok tömkelege, ■ fantasztikus jelzők, és ■ érzékelés menetének szabatos leírása... megnyerted szívem, s ■ hiányzó számot. Megjegyzem a többi olvasó számára: ahogy látható, 386-al is lehet élni!!!

De haladjunk tovább a levélhullásban, holott még csak a nyár végefélét tartunk...

Üdv az egész bandának!

Lelkes előfizetőtök vagyok, bár az első két számról lemaradtam, de az IFABO-n megvettem akciós áron mind a kettőt. A lap vErY cOOL, jónak találok az összeállítását, szerkesztését. Pl. a tartalomjegyzék jól áttekinthető (ez nagy segítség!). Franko a mozifilm bemutató és ■ zeneváros is! Sajnos lusta voltam kitölteni és beküldeni a „Mit kíván a nép?” szelvényt, így most levelemben ajánlanék egy új rovat indítását! Minimum egy oldalon, 3-4 shareware prog-

ramot kellene bemutatni, rövid értékelést adni.

Hangsúlyozom, hogy nem csak játékokra gondoltam, hanem – mondjuk – fifty-fifty alapon felhasználói is. Iszonyatos mennyiségű shareware program van (...). Más. Téma: a vezérlőkártyák. Kezdem talán az én jelenlegi I/O kártyámmal. Nekem egy sima 16 bites I/O kártyám van, még ■ régi gépemből maradt vissza.

A mostani gépem 486DX2-66, 540 Mb wincsi ... Egy ilyen configuration-nál elvárható ■ min. 1.5 Mb/sec. átviteli sebesség. Ehelyett néha még a 600Kb-ot sem éri el! Aki nem ismeri a gépemet, azt hiszi, egy mezei 386-os. Mindenképpen akarok venni egy jóval jobb I/O kártyát! Milyet érdemes venni? (a jövőre is legyenek tekintettel!) Feltétlen lokál-buszos legyen. Hallottam valamit az EIDE-ről... Gondolom egy ilyen gépbe nem érdemes SCSI-t venni – még olcsóbbat sem –, mert nem biztos, hogy megérné a befektetést. (...)

Csaoó mindenkinek!

Michael bácsi.

U.i.: Bocs a helyesírási hibákért, de a helyesírási-ellenőrző program is csak ember!

Rekeszizom és kalamár. Igazat szólsz! Shareware dolgok tényleg bővítene az újságunk palettáját. Megvizsgáljuk, hol és mennyi hejji! lesz rá. De lássuk az I/O bajt. Tippem szerint a problémát az általa is megkérdőjelezett I/O kártya produkálja. Ennek cseréjét javaslom, egy E-IDE VESA lokál-buszosra. Ára kb. 3000 píz, és ezen van 2 darab IDE csatlakozó, melyel 4 harddiszket vagy CD-ROM-ot kezelhetsz, akár vegyesen is. Nekem is ilyesmi van a gépemben, olyan 2-2.5 MB/sec. az átvitele, és a Windows a 32 bites diszk és file hozzáférést is tudja vele, így érzékelhetően gyorsabb lett! Ehhez persze installálni kell a gyárilag hozzáadott drivert, de ne aggódj, nagyon könnyű. Rátérve az SCSI témakörre, nem érdemes otthoni kis kaliberű gépbe ilyet tenni, mert például nem csatlakozhat hozzá az IDE harddiszk, és kifejezetten SCSI-t kell venni – ami persze drágább. Haszna akkor mutatkozik meg, amikor nagyon sokféle dolgot szeretnél a géphez illeszteni és kevés a kártya-



hely, mert egy SCSI csatlakozóra 8 egység kapcsolható vagy ha gyakran külső – hordozható – egységeket, illetve nagyon egzotikus hardware-t használsz. Ilyen például egy CD-ROM író, A/4-es lapscanner stb.

Végére maradt még négy levél, melyet a tanulások levonásának következményére tételközjó számára írásba: (Most tépem ki a hajam! Newland, neked nem kellene nyelvtanórára járnod? Pl. ált. isk. 2. osztály? – Csilla.)

**Első versenyző:** Palumbéli László, Gyöngyösről, aki ■ gyönyörű PolyGram játék megfejtést küldött, amit onnan tudunk, hogy ráírta: PolyGram játék, de a megfejtés valószínűleg a postázás során eltűnt róla (vagy rá ■ került?), esetleg valaki kiolvasta – örökre!

**Második próbálkozó:** Zahemszky András, Eger. A PolyGram játék megfejtése: Laár András (esetleg PC-X magazin vagy a saját neve). Nohát! Meg tártitatom! Besenyőpistabácsi (gyk.: Laár András) Boborjánon keresztül – végül is – híres lett, de ■ kérdés nem erre irányult, hanem Pandacsöki Boborjánra, akit viszont Dolák Saly Róbert alakít.

**A harmadik zseniális gyermek** pedig egy képeslappal örvendeztetett meg minket Windischgarsten und Umgebung-ból. Ő nem más mint Peppinó. Köszö a stáb nevében is.

**Végül, a negyedik:** egyik kedves munkatársunk képeslapja, amit rögtön érdemes is közszemlére kitenni. Ő pedig nem más mint: Cool A Cannesből.

További jó pihenést mindegyiknek, de kifejezetten Peppinónak. Megyek és süttetem tovább ■ hasam a napocskával. Pusztika nektek hű olvasóim, s addig fizessetek elő, míg nagyon megéri ebben ■ megBokrosodott világban.

**Brand-New-land, aki Vlagyimir Levrov, és inflációs oroszleányka. (hukk!...Ej, ■ a Baileys...)**



# Dr. MIDI

Itt van az ősz, itt van újra, mi pedig levelekkel, meg apróságokkal kezdjük.

**E**lsőre ■ ... Ákos (a vezetéknévét nem sikerült kiolvasni) kérdése, aki az iránt érdeklődik, hogyan lehet GUS MAX-ot OS/2 Warp alá telepíteni. A probléma nem egyedi, és előfordult már, hogy parázs indulatok is gerjesztett... Szóval a sztori: a gyártó cég, az Advanced Gravis terveiben soha nem szerepelt az OS/2 támogatása. Egy vállalkozó kedvű, független amerikai programozó azonban úgy döntött, megbirkózik a feladattal, és nekiállt Warp-meghajtót írni, shareware-alapon. Hogy valaha is befejezte-e, azt nem lehet tudni, mert csupa 1.0-nál kisebb verziószámú driver kering közkézen (legegyszerűbben a GUS 2 CD-ről lehet megszerezni egy eléggé újat), azonban ezek többé-kevésbé jól működnek. A problémák többnyire az OS/2 visszásságaiból eredeztethetőek – például MIDI-lejátszást csak külső hangmodulból kaphatunk, melyet a MIDI-kimenetre kötünk, mivel az OS/2-ből minden jel szerint kispórolták a patch caching-et, vagyis azt az eljárást, amivel ■ RAM-os hangkártyákat MIDI-re fogható hangmintákkal lehet ellátni. A másik gond akkor lép fel, ha Windows-ablakot nyitunk, ahol ■ Windows-driver eivileg működhetne, azonban a Virtual Device Driver-kezelés OS/2 alatt szintén nincs implementálva (for system integrity reasons... mondja a tájékoztató); ■ szegény Ultrasound-meghajtó persze rögtön látja, hogy valami nem oké, de hát ilyen disznóságokra nem készült fel, így azt hiszi, hogy 286-os módban fut ■ Windows-unk, aholis természetesen szintén nincs VDD, és „The Ultrasound driver requires Windows 386 mode to run” hibáüzenet kíséretében oszlatja el reményeinket. Persze, aki OS/2 alatt akar MIDI-t, az meg is érdemi: natív, erre ■ operációs rendszerre írt zenei program egyáltalán nem létezik, és valószínűleg soha nem is fog létezni a piacon, Windows-ablakban pedig nem tanácsos efféle kényes dolgokat (időzítés!) futtatni, nem is beszélve például a Cubase-ekről, ahol eleve egy MROS nevű operációs rendszer van ráülve ■ Windows-ra (persze kellő odafigyeléssel, mert ennek azért működnie kell), ezt OS/2 alatt futtatni az emuláció emulációját jelenti, amit ritkán szokott számítógép kibírni.

A következő levélre nem lenne szabad itt, az újságban válaszolnom, mivel írója erre kifejezetten megkért, a téma azonban közérdekű, úgyhogy mégis megpróbálkozom a tilosba tévedni, legfeljebb az illető nevét ■ árulom el. Az alaphelyzet: adott egy SB Pro és hozzá egy hozzávaló Creative CD-ROM. Barátunk viszont kacsingat ■ GUS-világ felé is, azonban aggódik, hogy nem lesz mivel vezérelnie a CD-meghajtót. Meg kell-e tartani az SB-t, működik-e együtt a két kártya, és merre a kiút – kérdezi. Első megoldás: SB marad, CD marad, és szerezzünk hozzá egy Ultrasound ACE kártyát, ami kimondottan SB-vel való együttélésre lett tervezve. Ekkor a kompatibilitásnak soha nem látott távlatai nyílnak; zenét hallgathatunk FM-ben az SB-ről, vagy General MIDI-ben az ACE-ről, digit hangot pedig szintén vagy az SB-ről, vagy az ACE-ről, amiből különösen a kettőnél több digitcsatornát kezelő játékok profitálnak, ahol a keverést a GUS át tudja venni a CPU-tól (maximum 32 csatornáig) – ez sebességnövekedést jelent! A második megoldás: SB eladás, olyan GUS-vétellel, ami CD-ROM-ot is kezel – ilyen ez idő szerint kettő van, a MAX és a CD-3, mindkettő kezeli a Panasonic-protokollos Creative CD-t. Ekkor ugyebár az FM szoftveresen emulált, a digitaudió meg a GM-szinti az rendben, a MAX-szal pedig a 16 bites rögzítés még plusz előny.

H. Gy. Makóról szintén GUS-kérdéssel jelentkezik (nem tehetek róla, most csak ilyeneket kaptam): egy pesti boltban azt a felvilágosítást kapta, hogy a PCI-buszos gépekben a GUS nem működik. Mit tegyen – kérdezi. A válasz: vegye meg nyugodtan azt az Ultrasound-ot, amelyik tetszik, ugyanis ragyogóan működni fog bármilyen PCI-

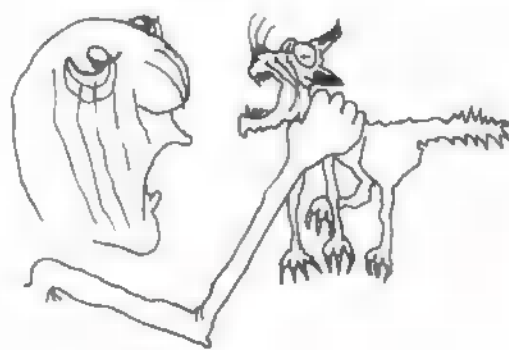
rendszerben – aki nem hiszi, nézze meg az én saját Pentium 90-es, PCI-os gépeimet Ultrasound MAX-szal párosítva. Ha már a Gravis-nál tartunk (már a cikk eleje óta – haha), érdemes megjegyezni, hogy valamiért erről a kártyáról terjed a legtöbb rémhír – ■ legutolsó, több hónapja terjengő például az, hogy az Advanced Gravis csődbe van. Egyfelől azért ezzel némiképp ellenkezik az a tény, hogy ez alatt az idő alatt, míg ■ rémhírterjesztők dolgoztak, a cég havi egy vagy két új termékkel mindig jelentkezett (most például már kinn van Interwave nevű superkártyájuk bétája, ami ■ papírspecifikációk szerint minden mást felülmúl az elérhető árkategóriában), tehát még egyszer leszögezendő, nem kimondottan megalapozott (sőt, inkább teljességgel megalapozatlan) hírről van szó –, ennél azonban fontosabbnak érzek egy kis közgazdasági magyarázatot adni eme kópéknak. Egy nagy, nemzetközileg tulajdonolt, nemzetközi piacra népszerű termékeket előállító cég ugyanis nemigen tud úgy csődbe menni, mint ■ sarki fűszeres, hogy teszem azt, ■ tudja kifizetni a szállítóit és beszünteti a működést. A pénzügyi egyenleg mutatói maximum részvényeinek tőzsdei árfolyamát módosítja, amit viszont a piaci siker, illetve komoly termékek és védjegyek birtoklása szintén befolyásol, így a mérleg esetleges deficitjére mindig lehet finanszírozót találni. Erre jó példa a Mercedes, ahol a 90-es évek elejét évi 2 milliárd márka veszteséggel abszolvták, ezt még egy ekkora cég is megérzi, mégis telt valahonnan új fejlesztésekre is. Ha pedig ténylegesen egy pénzügyileg menedzselhetetlen állapot jön létre, az általában ■ többségi részvénytulajdonosváltásával, gyakorlatilag a cég áron aluli eladásával oldódik meg, erre példa a közelmúltból a Commodore esete, amit vészhelyzetében az ESCOM „mentett meg”, oly módon, hogy mintegy 6 millió dollárért hozzájutott a teljes céghez, termékekkel, védjegyekkel együtt, és ma már az Amiga sorozat folytatását, fejlesztését tervezi. Kicsit más, de hasonló a történet ■ MIDI-

emberek egykori kedvencénél, az Atari-nál, akik szorult helyzetükben Falcon nevű gépiük gyártási jogát adták el a C-Lab nevű, addig szoftveres cégnek, ezzel mentve meg az enyészettől.

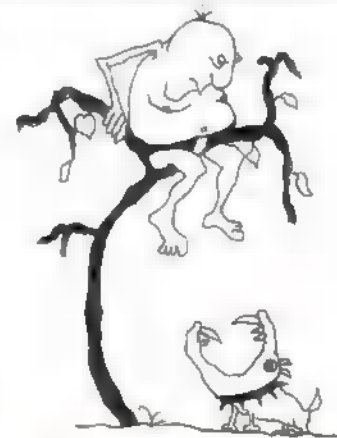
Végül egy kis személyes kötekedés, annak érdekében, hogy ne maradjon a köztudatban pontatlan adat. Az történt ugyanis, hogy Magyarország 2. legnépszerűbb PC-s játéklapja hangkártya-sorozatot is futtatott ■ tavasszal, melyet „Hotta” nével jegyzett kollégám. A dolog nagyrészt korrekt volt, meg élvezetes is, apróbb pontatlanságokkal. Azonban az egyik ilyen mellé találatnál meg lettem szólítva, mint állítólagos tévinformáció forrás, mivel azt mertem írni egyszer, hogy a Turtle Beach Tahiti kártyájának D/A-ja 64-szeres túlmintavételezésű; „Hotta” szerint csak 8-szoros. Sebaj, én is tévedhetek, gondoltam, úgyhogy gyorsan elő is vettem egy Tahiti-t, megnéztem ■ dobozát, a prospektusát, ■ leírását, de mindenhová az van írva, hogy „D/A: 64x oversampling”, ami ugyebár magyarrá fordítva 64-szeres túlmintavételezést jelent. Csodálkoztam a dolgon, mert tudtommal „Hottának” Tahiti-ja van; még egyszer sem jutott el odaig, hogy elolvassa a dobozt, amiben a kártya volt? Utána viszont rögtön fel is mentetem szegényt, mert a D/A szekció tartalmaz egy 8-szoros interpoláló szűrőt is, biztos azzal tévesztette össze – szóltam hát egy barátomnak, hogy imélezzon egyet „Hotta” címére, és figyelmeztesse, hogy alkalomadtán korigálja valahogy a hibát, és egyúttal mentsen fel engem is a nyilvános megbélyegztetés alól. Rövidesen megérkezett „Hotta” válasza, és csodák csodája, a külön figyelmeztetés ellenére sem sikerült pillantást vetnie a Tahiti-dobozra; valami 64-szeres szűrőről és 8-szoros túlvételezésről beszélt. Most tehát szeretném végsőként világgá kiáltani: pont fordítva, ■ Tahiti 64-szeres túlmintavételezésű!

Zárásként pedig: nyomjátok a leveleket, ne kíméljétek!

GG



KARCOLATOK



A PITBULL SZÁRNYAKAT AD!



**Tengernyi SZOFTVER és CD-hegyek!**

10 pack super value pack	6.000	ms flight sim. new york sce.	5.000
11-pack-megapak cd	6.000	ms mozart 1.0	7.690
25 greates games	2.000	ms musical instruments	7.690
5 star games cd	2.000	ms space simulator 1.0	6.260
astronomica cd rom	7.760	ms strauss 1.0	7.690
berlitz think/talk french cd	18.610	ms stravinsky 1.0	7.690
berlitz think/talk german cd	18.610	nyelv-mester angol/német	7.000
boris valley cd	6.000	our solar system cd	2.000
bsdisc (információ) cd	3.000	recognize go-gr 2.1 win	11.900
cd-rom workshop	5.000	russian ground forces	2.000
chessmaster 4000 turbo cd	3.000	russian warships	2.200
complete windows set cd	2.000	selectware sys 6.0 cd	2.000
conan the cimmerian cd	3.000	shareware overload trio cd	3.000
dr. communication cd	2.000	shareware supr. win. cd	2.000
dr. games for windows cd	2.000	space and astronomy cd	3.000
dr. windows cd	2.000	spt-gib hangos szótár	8.000
fate of the starlords cd	2.000	spt-gib ország/nagy szótár	16.000
giga games	3.000	technotools cd	2.000
gst 1st design	6.750	tripleplay english cd	4.000
gst presswork role 2	14.850	tripleplay plus english cd	10.850
helyes-e?/ms win	16.900	tripleplay plus french cd	10.850
home improvements cd	3.000	tripleplay plus german cd	10.850
just grandma and me	3.000	u.s. air power	2.000
labyrinth of time cd	6.000	u.s. battle tanks	2.000
learn to speak english cd	11.270	u.s. sea power	2.000
lektor dos/win. 4.0	12.000	virtual tarot cd	6.000
linux 4 toolbox	5.000	win platinum cd	2.000
linux bible + cd new!!	5.000	windows mate - gold cd	2.000
ms dos 6.22	7.500	wing commander i+ii cd	7.000
ms flight sim. japan sce.	5.000	wing commander iii cd	10.980

Az árváltatás jogát fenntartjuk!  
Az ÁFA nélkül!

**SOFTINVEST**

**szoftver ABC**

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3

Tel: 269-4738  
269-4737  
Fax: 269-4720  
201-8619  
Lev.cím: 1391 Budapest Pf: 218.  
e-mail: 100324.661@compuserve.com

**Cél helyett eszköz**



Hogy mi a cél? Például számítógépet vásárolni. Ami azt jelenti, hogy veszünk egy gépet és egy-két programot. És hogy mi az eszköz? Egy olyan szolgáltató számítógép család, ami akár egy mindennapos szerszám, mindenkor tudja azt, amire szükségünk van. Amihez csak annyi szakértelem kell, mint például egy kalapácshoz. De ami nélkül nehezebb lenne az életünk. Nos, egy ilyen eszköz született meg az ULTIMA „világ” és a Windows '95 házasságából. az Ön szolgáltatóra.

**Kuckó** + Windows 95  
**Csak használni kell**

Napi információk ■ TELETEXT 377. oldalán.

Budapest XIII. ker. Jászai Mari tér 3. Tel./Fax: 111-5468, 131-9123  
Budapest XIII. ker. Tátra (Sallai) u. 8. Tel./Fax: 131-5705  
Budapest VII. ker. Thököly út 32. Tel./Fax: 269-7981, 351-7980  
Budapest VII. ker. Domjanich u. 23. Tel./Fax: 121-0561  
Debrecen Timar u. 15-19. Tel./Fax: (52) 349-662, 415-563  
Debrecen, Bathfány u. 10. Tel./Fax: (52) 412-166

**ÉSZ KÉP MULTIMEDIA CENTER**

1065 Budapest, **Ész** u. 10. (Belvárosban, **Ész** Opera mögött)  
Tel/Fax: 131-3502, -03, -04 Nyitva: H-CS: 9-17.30, P: 9-15.30

**CREATIVE PC alkatrészek**

SB 16VE	15.700	CYRIX 486DX2-66	7.650
SB 16PRO	21.200	CYRIX 486DX2-80	10.920
SB 16PRO ASP	26.300	AMD <del>486DX2-66</del>	13.110
SB AWE32 VE	30.200	TEAC CD-ROM 2x	9.390
SB AWE32 ASP	43.000	TEAC CD-ROM 4x	25.230
Video Blaster SE100	35.500	TEAC CD-ROM 4x	25.120
Video Blaster RT300	58.900	SCSI CD-ROM 4x	25.760

**GRAVIS**

Ultrasound	15.300	QUANTUM 270MB HDD	15.470
Ultrasound MAX	26.500	CONNER 420MB HDD	16.440
Ultrasound CD3	21.200	CONNER 540MB HDD	18.930
Gravis ACE	16.500	CONNER <del>420MB</del> HDD	24.880

**CD-ROM** Cyclemania, Cyberia 5.000 Dark Forces 7.250  
Woodruff, Maabus Descent 5.620

**HP 4L: 86.000 CANON DJ-30: 36.400**

**PC KONFIGURÁCIÓK**

<b>ESCAPE D4-420</b> Mini torony, 486DX-40 Cyrix, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 512KB VGA, 420MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor <b>95.200,-</b>	<b>ESCAPE DE-450</b> Mini torony, 486DX2-66 Cyrix, 4MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 420MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor <b>98.870,-</b>
<b>ESCAPE D8-420</b> Mini torony, 486DX2-80 Cyrix, 8MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 420MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor <b>118.420,-</b>	<b>ESCAPE D10-540</b> Mini torony, 486DX4-100 AMD, 8MB RAM, 1.44 FDD, IDE+, 1MB VGA, 540MB HDD, billentyű, TARGA LR,NI monitor <b>125.500,-</b>

Áraink ÁFA nélküliek, egy év telephelyi garanciával. ■ Árváltatás jogát fenntartjuk.

Bp. VI. Vörösmarty u. 58/a (az udvarban)  
NYITVA: Hétköznap 10-18  
Irodal Tel.: 163-2458

**CD-ROM LEMEZEK!**

**7 napra hazaviheti!**

**Használt CD-k VÉTELE-ELADÁSA**

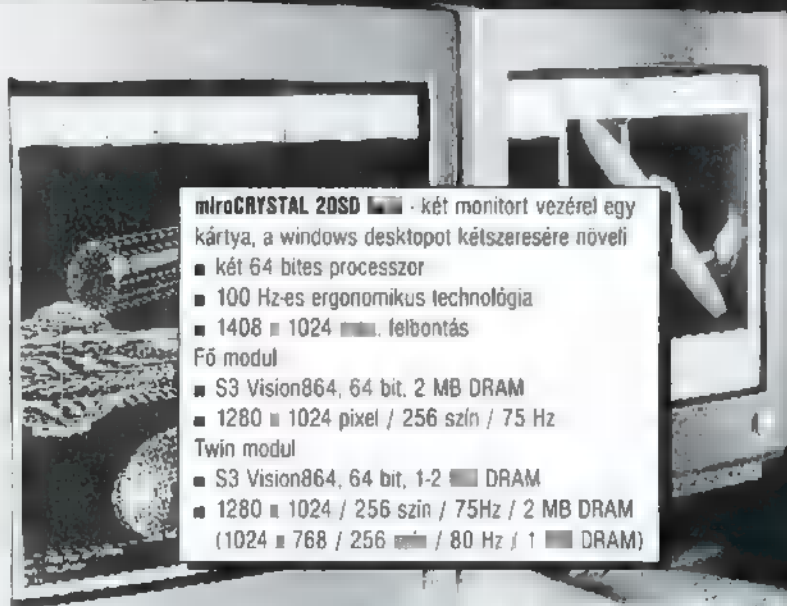
**BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS**

Akár a legújabb CD-k  
**5-50% -al OLCSÓBBAN**

... ha Windows grafika  
akkor **miro**

Gamma

miro VGA kártyák ♦ miro PROOFSCREEN monitorok



**miroCRYSTAL 20SD** - két monitort vezérel egy kártya, a windows desktopot kétszeresére növeli

- két 64 bites processzor
- 100 Hz-es ergonomikus technológia
- 1408 ■ 1024 ■ felbontás

Fő modul

- S3 Vision864, 64 bit, 2 MB DRAM
- 1280 ■ 1024 pixel / 256 szín / 75 Hz

Twin modul

- S3 Vision864, 64 bit, 1-2 ■ DRAM
- 1280 ■ 1024 / 256 szín / 75Hz / 2 MB DRAM (1024 ■ 768 / 256 ■ / 80 Hz / 1 ■ DRAM)



**FEFO KFT.**

1073 BUDAPEST, BARCSAY U. 6. T: 267-9980 F: 267-9958  
1073 BUDAPEST, KRISZTIMA KRT. 11. T: 202-6002 F: 155-0047  
MUNKÁCSY T: (72) 326-186

a miro Computer Products hivatalos magyarországi  
diztributora a FEFO  
VIZONTTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK

**Genoa**  
SYSTEMS CORPORATION

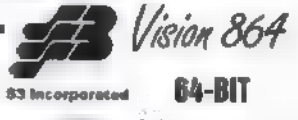
DESIGNED IN USA

2ÉV GARANCIA!

MINŐSÉGI GRAFIKUS KÁRTYÁK ■ ALAPLAPOK ■ MULTIMÉDIA

WindowsVGA 24 Turbo+ ■ PHANTOM 64 ■ VIDEOBLITZ III AV ■  
\* AUDIOBLITZ 3D \* G-Vision DX MPEG \* PLATINUM alaplapok  
\* 4X PLATINUM Multimedia KIT \* AudioBlitz Wave32 \*

**PHANTOM 64**  
1MB / 2MB DRAM, VL/PCI, 800x600-ig 16M szín,  
VESA kompatibilis, 1280x1024 @75Hz-ig  
Win 3.1, NT, OS2 WARP, ProPilot programok



**VIDEOBLITZ III AV**  
2MB / 4MB VRAM, PCI, 1280x1024-ig 16M szín,  
Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k.  
Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok



**PLATINUM Multimedia KIT**

\* AudioBlitz 3D hangkártya \* TEAC 55A 4x CD-ROM Drive \*  
2x 50W hangszóró \* Fejhallgató \* Mikrofon \* Joystick  
\* 150 software 10 CD-n bőrkötésben a GENOA-tól \*

**PLATINUM alaplapok**

486 VLG-X4, SIS chipset, Award Bios, iDX4 és AMD DX4-ig  
PCI-I/O, 4HDD, SIS chipset, AWARD Bios  
P120-I/O, 4HDD, ITRITON chipset, Award Bios, P150-ig



Minden kártyához  
ingyenes driver frissítés!

VIZONTTELADÓK JELENTKEZÉSÉT  
VÁRJUK!

1065 Bp., Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111 Fax: 269-0151

# Novell NetWare 4.1

## BEÉPÍTETT TCP/IP TÁMOGATÁSSAL!

A jól bevált NetWare szolgáltatások, hálózati adminisztrációs és menedzsment eszközök fejlesztése mellett most kibővített protokoll (NetWare IP) és SFT III lehetőségeket kínál, mindezt

■ NetWare 3.12 áráért!

**Új Novell hálózatbővítési konstrukció!**

Ezentúl additív licence vásárlással a hálózatba kapcsolt munkaállomások számát akár ötösével is növelheti.

Érdeklődjön irodánkban, keresse viszonteladóinkat!



**Walton Networking Kft.**  
H-1077 Budapest, Almássy tér 2.  
Tel.: 267-9006, 267-9007,

**Szegedi Iroda**  
6723 Szeged, Sándor u. 1.  
Tel/Fax: (62) 490-424





Üdvözlés a számítógépek belső világa után érdeklődő olvasóközönségnek. Szeretnénk leszögezni, hogy nem lehet újságírók útján hardware szakembereket képezni. Célunk csak annyi, hogy némi információval tápláljuk a számítógép utáni érdeklődésben osztozó sorstársainkat. Mindenkit figyelmeztetnünk kell: a gépben történő szakszerűtlen piszkálódás káros lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.

Teljesült egyik legnagyobb kívánságom: mikor Csilla (the third) telefonon a cikk leadására inspirált, mintegy mellékesen odavette, hogy állandóan a terjedelmem. Véglegesen megkaptam a két oldalt, de talán áradozással kellene betölteni. Tehát vágjunk bele a Shuerue-jébe (csak képtelen). A terjedelem növekedésén felül további öröm ért. Reagálásokat kaptam ténykedéseimre (tehát nem csak azok olvassák a HD-t, akiknek szigorú tekintettel kötelezővé teszem). Először is egy helyreigazítás következik (tisztára a Népszabadság). Komoly figyelmenlenség bűnében vagyok vétkes, két igen fontos félmondatot kihagytam a DLC processzor ismertetésénél. Mégpedig: a DLC utasításkészlete megegyezik a 486 SX processzoréval. Valamint: egyes gyártók által kibocsátott típusai rendelkeznek egy hardware coprocesszor emulátorral (10-12 MHz között ketyeg, duplakiterjesztésű műveleteknél pontatlan, de az Autocad 12 is elfogadja).

használónak. Mielőtt bárkit megsértenék leszögezem, hogy nézem le az ilyen kérdéseket, sőt nagyon fontosak. A laikus felhasználó pedig olyan, mint Kelly hőseiben szereplő harckocsi parancsnok, aki kijelentette „Én csak vezetem a tankot, azt nem tudom, hogy mitől megy”. Tehát attól még nagyon jó felhasználó lehet valaki, hogy csak most kezdik érdekelni a mélyebb dolgok. Kérdezzetek bátran! Egy olvasó gépvásárláshoz kért tanácsot, amiben szintén szívesen segíték, de ilyen esetekben legjobb taktika a következő: ha már eldöntöttük, hogy milyen konfit és hol akarunk megvásárolni, beszéljük meg a pontos összeállítást a cég szerelőjével. Mivel a szerző az, aki rossz dolgokkal, inkompatibilitásokkal nap mint nap szembe kerül biztos, hogy segít megbízható és jól együttműködő elemeket összeválogatni, hisz ezzel a saját munkáját csökkenti. Többször kérdeztek a BIOS-szal kapcsolatos dolgokat. Valóban erről az alaplappal együtt kellett volna szót ejteni, de jól elhallgattam az információkat (he-he). Ezt talán azzal lehetne magyarázni, hogy a BIOS szintisza software, de olyan erősen kötődik a hardware-hez, hogy ez nem jó kifogás. Tehát a BIOS pótlólag kerül ismertetésre!

oán kezelni a memóriát a BIOS nélkül, hiszen itt találhatóak a szükséges adatok (pl.: a memória írás, olvasás ciklusa). Bekapcsoláskor végigteszteli az általa kezelt dolgokat. Amíg a monitor sötét, addig a processzor és a memória működőképességét, az alaplap állapotát, a video vezérlést és memóriát,

A BIOS két részből tevődik össze. Ez a programját tartalmazó EPROM és a változókat tartalmazó statikus RAM. Az EPROM-ban tárolt programmal nincs gond, az állandó (ha mégis hibás, kész kálvária megszerezni a javított verziót). Az EPROM olyan memória, aminek tartalmát csak valamilyen extrém módon lehet törölni, pl. fényérzékeny részét UV sugárzásnak kitenni. Az alaplapon is jól megfigyelhető – egy duci IC matricával leragasztva –, felírata pedig megnevezi a gyártót és a BIOS típusát. A rajta található program erősen befolyásolja a gép működését. Ennek tudható be, hogy az ún.

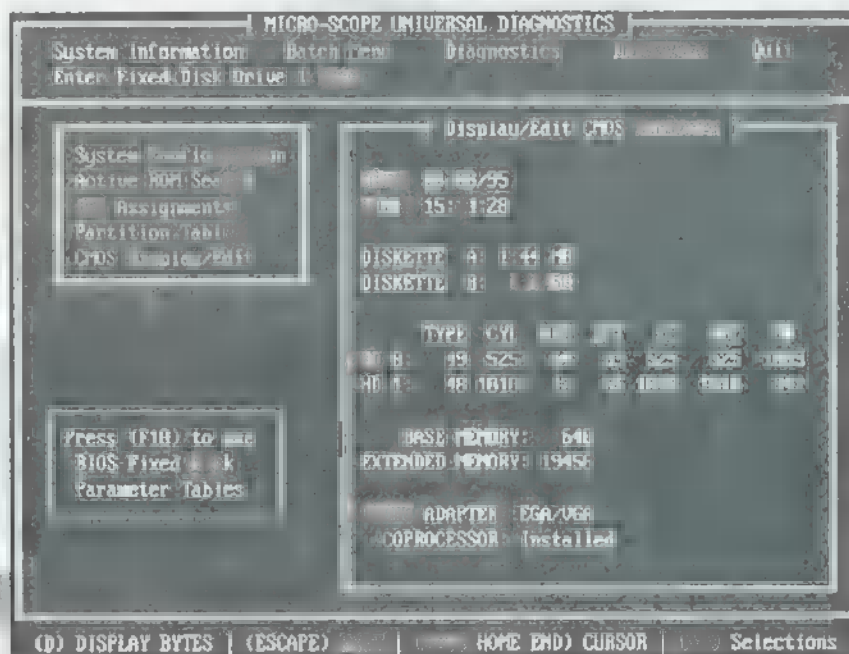
upgrade alaplapok (alapértelmezésben 386-os proci van rajtuk, de átalíthatók 486-osra, amihez megfelelő foglalatot is találunk) érezhetően lassabban működnek 486-os processzorral, mint ugyanazt a processzort egy csak neki megfelelő alaplapba „tűkődve”. A program működéséhez szükséges változó eltárolása a BIOS statikus RAM-jában történik.

Ez egy írható, olvasható memória. Nem felejt el az adatait reset vagy a gép kikapcsolása esetén sem, mert külön folyamatos tápfeszültséget kap. Ennek áramfelvétele jóval kisebb a „normális” RAM-énál, de sebessége is rosszabb – ennek következményei később kerülnek említésre. A tápja az alaplapon található. Régebben ez egy forrasztott elem vagy akkumulátor volt, a modern alaplapokon egy könnyen kezelhető gomb-elem, foglalatban.

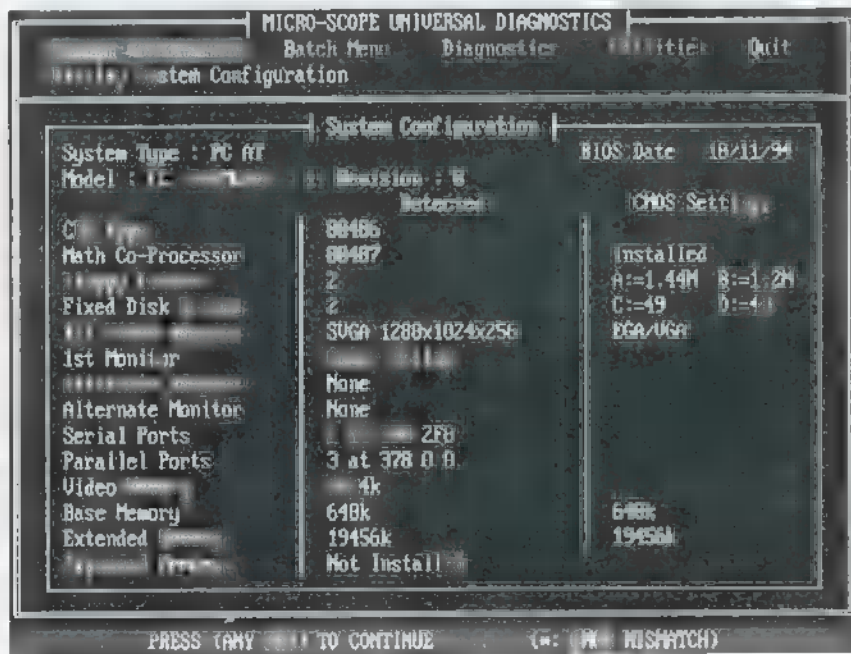
Az adatok beállítása az adott konfiguráció függvénye, tehát nem lehet pontos utasításokat adni. Előfordulhat, hogy egy beállítás, ami maximális eredményt hoz ki X gépből az állandó, megfoghatatlan lefagyásokhoz vezet Y konfigurációján. Amennyiben egyben lett vásárolva a konfi, nem igazán lehet vele problémánk, kulturált összeszerelés esetén a konfigurátor (be szép szó) beállítja az optimális értéket. Ebben az esetben célszerű megörökíteni a BIOS beállításait, ha van nyomtató, a Print Screenre szépen kiköpi egy lapot.

Amennyiben zacskóban vásároltuk a gépet és házilag hegesztjük össze, a feladat ránk vár, de ma már a BIOS-ok rendelkeznek olyan kapcsolóval, melyet beállítva a tesztelés során optimálisnak megállapított értékeket veszi figyelembe.

A BIOS-t nem érdemes piszkálni. Amennyiben mégis belépünk a beállító programba (pl. ki akarjuk nyomtatni), egy menü tárul elénk. Általában szöveges és a kurzorbizogató billentyűkkel le-



valamint a kommunikációs kontrollert ellenőrzi és egy csomó egyéb dolgot. Ezenfelül nullázza vagy alapértékkel látja el a regiszterek egy részét. Amennyiben sokáig nincs kép és esetleg ütemesen csipog a speaker, akkor valószínűleg baj van (ha többször bekapcsolás után még 1 órával sincs változás, akkor tuti). Amint letesztelte a videót, már látványosan dolgozik, ekkor elindítja a video BIOS-át, megjelenik a vezérlő típusa, memória mennyisége, majd visszaveszi a vezérlést. Közli azt is (általában), hogy mi módon lehet a BIOS beállító programot (setup) elindítani. A tesztelés második része nyomon követhető, és az esetleges hibát is írásba adja. Végül egy táblázatban (néhány típusnál a teszt is táblázatszerű) közli az aktuális főbb rendszerbeállításokat, majd belefog a rendszerprogram töltésébe. Vadonatúj gépek esetében előállhat a No Rom BASIC System Halted felirat (undorító nagy betűkkel), pedig átvételkor csodálatosan indult a masina. Ekkor nem kell megijedni, mindössze arról van szó, hogy a vettünk semmilyen rendszerprogramot a géphez, és ezért nincs partíció a winchesteren (nem a puska, a merevlemez) és nem tettünk rendszerlemez az A: meghajtóba. Nem kell megijedni, csak be kell szerezni a számunkra ideális operációs rendszert (célszerű venni)! Amennyiben az üzenet olyan gépen ugrik a szemünk elé, melyet tegnap használtunk, akkor már valami nincs rendben...



A dezinformációért elnézést kérek és köszönöm Fazekas Józsefnek (Miskolc) a figyelmeztetést. Megyek és hamut hintek a fejemre. Két alapkérdéssel is találkozottam, olyanokkal, amik egy kicsit is hozzáértő embernek egyértelműek, de mégis gondot okozhatnak egy laikus fel-

A BIOS teszi lehetővé a számítógép működését, hiszen a programjába foglalt rutinok segítségével, a letárolt változó figyelembevételével kezeli a processzor az összes közvetlen elérhető perifériát. Vegyük példának a memóriát: a processzor nem lenne képes megbízha-



# HARD-DISK RECORDEREK

Be kell valljam, ez az egyik kedvenc témám. Ha szabad ennyit a magánügyeimről pletykálnom, elmondom, hogy imádom az olyan dolgokat, melyek segítségével azt teszek egy – jobb sorsra érdemes – hanganyaggal, amit csak akarok. A hangszerek tökéletes orgáájának megteremtéséhez haladó eszköz a Hard Disk Recorder, mely némileg hasonlít a többsávos szalagos magnóhoz, de azért a rögzítési módon kívül más tekintetben is van néhány különbség...

Azok kedvéért, akik még nem elég tökösek a témában, nézzük meg: mi is az a HD Recorder? Olyan – általában többsávos – hangrögzítő eszköz, mely a felvett anyagot digitalizálás (A/D konverzió) után Hard Disken tárolja. Ennek a módszernek óriási előnye a szalaggal szemben, hogy a felvétel vagy a lejátszás folyamán a média bármely része azonnal elérhető. S emellett, hogy a szalagnál gyakran hosszas tekerésekre van szükség, jónéhány lehetőség csak a HD rögzítésnél merül fel. Például egyes részek egy pillanat alatt másolhatók, törölhetők, összeilleszthetők. Újabban már maga a hang hullámformája és karaktere is módosítható, sőt, a hanganyag lejátszási sebessége (tempója) a hangmagasság megváltozása nélkül is állítható.

Több cég jelent meg a piacon a HD Recorderk különböző formájával, de a Roland DM-80 nevezetű szerkezete nemcsak páratlan alapfelszereltségével tűnt ki

– mindig is nagyobb megbízhatóságot mutattak, mivel ezek zárt rendszerek, fix – EPROM-ban lévő – programmal, és a csatlakoztatható opciók is csak a meghatározott gyártótól szerezhetők be.

A HD Recorderk egyébként még csak mostanában fogják igazán fénykorukat élni, hiszen egyetlen sebezhető pont-

Ennek megfelelően az idén megjelent Roland DM-800 már nem is Hard Disk Recorder, hanem „Multi Track Recorder” néven került piacra. Itt ugyanis az említett két meghajtó is végezheti a többsávos adattárolást, és a viszonylag olcsó diszkek, illetve optical diszkek (ezek ára egyébként folyamatosan csökken), meg-

ASCII billentyűzet csatlakozó és egy speciális RMDB (Roland Multi-purpose Digital Bus) csatlakozó, amelyen keresztül 8 digitális ki- és bemenet érhető el, illetve ide csatlakoztathatók további többsávos felvevők és vezérlőegységek is. (Alesis ADAT, Tascam DA-88, RS-422 video control stb.)

Nagyon kényelmes és hatékony funkciókkal alakítható a felvett hanganyag, mely maximum 300 (nem tévedés, háromszáz!) virtuális sávon helyezhető el.

Ha valaki az összes fontos információt egyszerre szeretné nyomon követni, közvetlenül csatlakoztathatja monitorát vagy TV-jét a háromféle videokimenet egyikére. A beépített keverő teljesen automatizált keverést tesz lehetővé, ahol a felvett hangerő, panoráma és hangszínváltoztatások microedit funkcióval, lépésenként is módosíthatók.

A szinkronizáláshoz eredetileg SMPTE, MIDI Time Code és MIDI Clock használható, de a beépített Sample



juk is megszűnni látszik. Eddig hátrány volt az archiválás problémája, mivel a felvételhez használt hard-disk tartalmát valamilyen módon tárolni kellett. A vágási pontokra, egyéb fontos információkra – melyek a DAT-ra rögzítéskor elvesznek – később szükség lehet, ezért vagy speciális DAT-ot vagy Streamert kellett alkalmazni.



szüntetik az archiválás problémáját. A DM-800-nál a maximálisan felhasználható 4 GB-os tárolókapacitás kb. 24 sávra felvételi időt biztosít.

A DM-800 személyében egy olyan multi tracker született, mely nemcsak mindenre kiterjedő szolgáltatásokat nyújt, de könnyen kezelhető és rendkívül kisméretű, valamint könnyű.

Legszembetűnőbb jellemzői: nagy, sok információt közlő kijelző, magnószerű kezelőgombok, kényelmes potméterek és a sokféle csatlakozási lehetőség. A két SCSI csatlakozó mellett van egy

Rate Resolver lehetővé teszi a szinkronizálást bármilyen Time Code-hoz.

A manapság rohamosan fejlődő szórakoztató és reklámparban a zenei lehetőségek kihasználásának is óriási jelentősége van. Ezen területen pedig a HD Recorderk a rövidebb zenei elemek és a hanghatások létrehozásának legfőbb eszközei. Alkalmazásukkal a zenék színvonala is emelkedhet, mert a felvett anyag egyszerű feldolgozhatósága és a nagy tárolókapacitás akusztikus hangszerek és szépen felépített vokálok megszólaltatását is lehetővé teszi.

Chrix-Chrax



többi közül, hanem nagyfokú megbízhatóságával is megörvendeztette felhasználóit.

Márpedig ez nem utolsó szempont. E tekintetben a hardware HD Recorderk – szemben a PC-s alapú megoldások-

A Streamer azonban elavult, lassú és kényelmetlen. A speckó DAT pedig baromi drága, viszont megjelentek a nagyobb kapacitású cserélhető SyQuest drive-ok és a Magneto-Optical drive-ok.

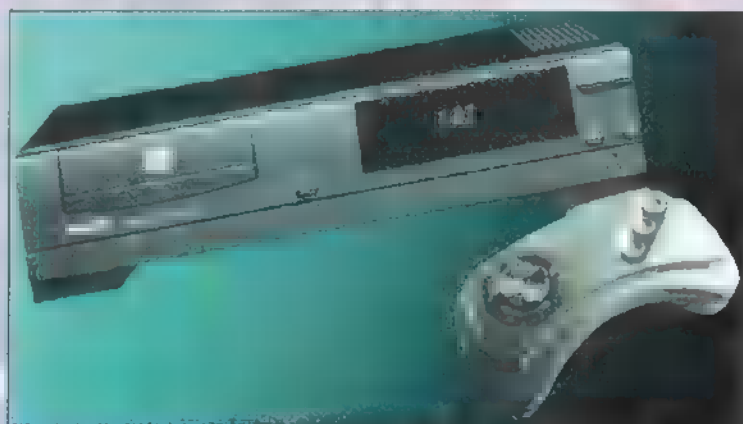


# I INTERACTIVE

Laza másfél éve kísérletezem ■ Philips-szel, hogy valamiféle kontaktusba kerüljek velük CDi ügyben. Rengeteget láttam és hallottam erről a nevezetes CD formátumról, de egy-két kiállítás-tól eltekintve még sosem találkoztam vele. Most bánom csak igazán, mikor személyesen is találkozhattam eggyel – rendkívül érdekesnek és izgalmasnak találtam. Megpróbáltam felrázni a magyar CDi piacot (már ha egyáltalán van ilyen), indítottunk egy rö-

vidke, egyoldalas rovatot, ahol először bemutatom, hogy mi is az a CDi, a továbbiakban pedig az újdonságokról, érdekességekről mesélek majd – van mit! Előre bocsátom, hogy a hazai piac aprócska CDi szeletéből mindössze az Automex-et ismerem; egy picit több szót érdemelne a Philips CDi, így ha van még valaki, aki érdeklét, vagy csak akít foglalkoztat ■ téma, bátran írjon a címünkre!

Az előbbi színes, szélesvásznú, talán kicsit nyálas beharangozó után szeretném megindokolni, miért ragadtattam el magam ennyire. A CDi minden várakozásomnak megfelelően baró, állat, cool, megakewl, yesss! Newlocallal ültünk le először megbámulni a



játék-, film- és zeneválasztékot: nem győztük kikapkodni egymás kezéből ■ távirányítót.

A Philips CDi ugyanis egy hagyományos CD-kínézetű szerkentyű, ami tulajdonképp egy önálló számítógép saját operációs rendszerrel, CD formátummal. Fogadja és lejátsza a CD-DA-t (a megszokott audio CD-eket), a PhotoCD-eket, a CDi lemezeket, a CDi videolemezeket, a CD Bridge-et

(egyelőre fogalmam sincs, mi fán terem) és a CD-G-t (azaz CD+Grafika – hallgató az audio CD-t, közben grafikákat mutogat...). Mindezek közül a legizgalmasabb talán a CD Video. Ennek lejátszásához további beruházásokra van szükség, venni kell egy digital cartridge-t, amely némi memóriabővítőt, meg MPEG-1 modul tartalmaz. En-



nek segítségével teljes képernyős filmeket nézhetünk, mint például ■ Ghost, a Star Trek, a Sliver vagy éppenséggel a Wayne's World 2. A hollywoodi filmek video változatának kiadásakor annak CDi változata is elkészül (gondolom a sikerfilmek esetében legalábbis). Mindannyian ismerjük az MPEG hátrányát: az éles kontúroknál, színhatároknál egy halvány, elmaszatolódott körvonal jelenik meg. Ez valóban észlelhető, de csak ha az orrod odadugod a képernyőhöz. Két méter távolságból (ahonnan a TV-t nézed)

már abszolút semmit sem veszel észre. Cserébe tūeles képet kapsz, ráadásul azok a randa VHS-szerű jelenségek nélkül (például ■ piros és a kék színek még a jobb felvételeken is maszatosak). Kölcsönzöböl kivett, vadi új kópiájú VHS-t egy CDi-jal össze se lehet hasonlítani. Mindezek tetejébe a hang természetesen sztereo, ■ legtöbb film esetében dolby surround.

Többféle CDi lejátszó létezik. Van két-fajta hagyományos, asztali kivitelű, amely úgy néz ki, mint bármelyik CD lejátszó. Fiatallabb korosztálynak szánják ■ „felültöltős” változatot, ami jóval masszívabb, és ráadásul még olcsóbb is. A lejátszókhöz mellékelnek egy infravörös távirányítót (itt van ni, baloldalt – nagy dizájnos, csak meg kell szokni). Ezzel gyakorlatilag minden funkciót elláthatunk. Az úgynevezett „thunpad” segítségével a kurzort irányíthatjuk (hm... magyarul talán „hüvelykgomb” – hasonlóan viselkedik az IBM Thinkpad piros „egérpöckéhez”), bal és jobbkezeseknek pedig egy-egy „action” gombot helyeztek el. A harmadik, hosszabb gumigomb a menüt hívja le. Persze ezerféle kiegészítőt is vehetünk a CDi-hoz: gamepadek, egér, trackball segít a kurzort kergetni.

Amikor bekapcsolod ■ CDi-t, a TV képernyőjén (Scart, Video, S-Video, Audio, egyes készülékek még antennakimenettel is rendelkeznek) megjelenik ■ CDi főmenüje. Itt állíthatod be az óráját és a dátumát, ■ „default” hangerőt, és nézheted meg, mi van ■ gép memóriájában. Ugyanis az egyes játékokhoz, filmekhez tartozó beállításokat ■ CDi itt tárolja. Ha beteszed, mondjuk ■ Chaos Control CD-t (vadállat, a PC-s verzió meg se közelíti ennek a gra-

fikáját!), ■ gép eltárolja ■ beállításokat, a legjobb eredményeket, amelyeket természetesen később letörölhetsz.

Ha audio CD-t raksz a gépbe, automatikusan felismeri, és belép a lejátszómenübe. Egyszerű, de viszonylag intelligens a program. Ha CD+G lemezt adsz neki, akkor a lejátszást követően a grafikák is maguktól megjelennek, ■ CDi lemezek esetében pedig maga a CDi program indul el. Innentől kezdve a gép úgy viselkedik, mint egy számítógép és a kezelés is a programozótól függ: menük, egér, kattintgatás stb.

VideoCD lejátszásakor is „Interactive” módba vált a lejátszó (ezt persze jelzi is), majd kisvártatva megjelenik a film menüje. Igen, kérem szépen, nem úgy van az, hogy durrbele, és máris nézed a filmet! Kiválaszthatod, hogy melyik résztől kezdve óhajtod a filmet, milyen hangerőn, és persze lassítás is kérhető – érdekes, hogy a filmek kezelőfelülete (és „tudása”) nem egységes, minden filmnek saját „lelkivilága” van. Interaktív, annyi biztos.

A CDi szempillantás alatt megnyerte a tetszésemet, elsősorban azért, mert olyan egységes és könnyen kezelhető még egy laikus számára is, hogy tökéletesen illeszkedik „a XX. század otthoni számítógépe” világába (valami efféle kéne PC-re is...). Sajnos az ára miatt egy picit lassan terjed, ■ hazai dolgokról már nem is beszélve. Mindenesetre azon leszek, hogy népszerűsítsem a CDi-t, mert ahogyan azt a koreai kolléga úr mondotta meghajolva: „Nekem tetszik!”

Mr. Chaos

UTAZÁS A KÉPZELLET SZÁRNYÁN  
VIRTUÁLIS VALÓSÁG  
FORTE VFX-1 SISAK  
A VR STANDARD

MMP  
Multimedia Meeting Point

1075 Budapest  
Madách I. út 2-6.  
Tel.: 322-8208  
Fax: 322-4027

VFX1

180.000 Ft + ÁFA

# WIZARD'S Csodák'S

Itt van, megjött Barba Papa, azaz ööö, izé, hát ■ éppen Barba Papa, de valami Rally című teremtmény, és négy van belőle, egymás mellett ülnek szépen, csendben, az-az dehogysis csendben, hisz' üvölt, mint állat, yeah, ■ nem, azér' se maradok nyugton, rikoltozom ■ rázom az öklömet, Csilla te meg hagyi má' békén, lehet üvöltve ■ cikket írni, nem!? Nnnna!

Yes, Yess, YESSS! (© Beavis & Butthead) Igen, kérem alássan, megérkezett ■ színes, szélesvásznú álom, a Sega Rally Championship ■ Ó tökéletes Daytona-szerű grafikájával (sőt, SÖT!). Már azt ■ elárulhatom, hogy ez nem olyan, hanem olyanabb, és más, mint a többi. Szóval itt nemcsak ülsz, tekered és padlóig nyomod, hanem koncentrálsz, ügyeskedsz, taktikázol, erősen

kapaszkodsz a kormányba, a salakon kicsúszol, a betonon meg csikorogsz.

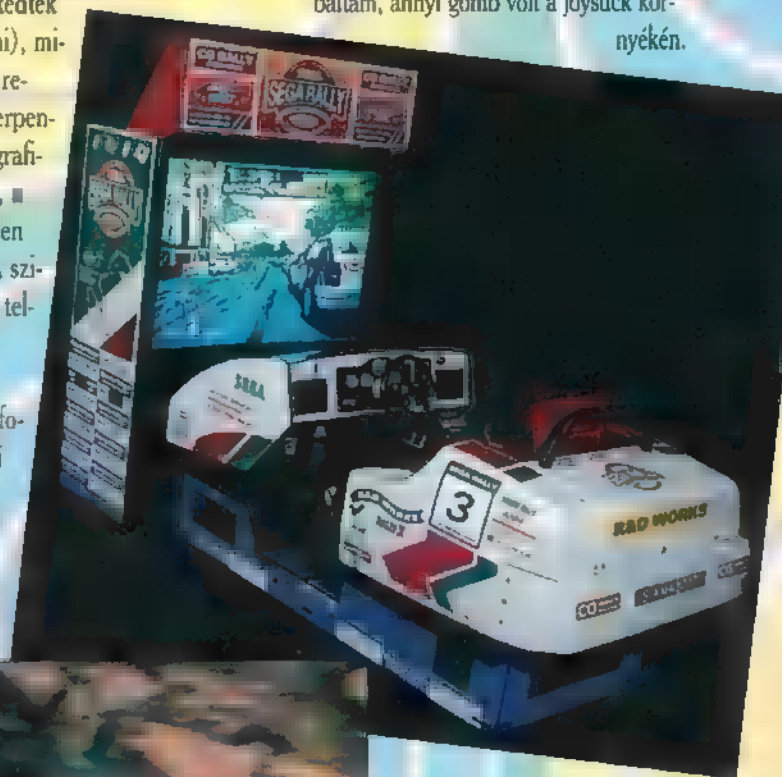
Lassan feleszmélek, és nekilátok a cikknek, de valahogy nem BÍROK visszazök-



kenni a normális életbe. Enyém lesz, oh Yes! Nahátakkortessék, ■ szürke leírás: kétféle autó (Toyota Celica és Lancia Del-

ta), automata és manuális sebváltó, három-féle pálya, egyszerre négy játékos. Szóval ültök egymás mellett, ■ autóval lögdösödtek, helyezkedtek (nem lehet összetörni), miközben úgy 200-zal repesztetek a hegyi szerpentinben. A hang és a grafika még tökéletesebb, ■ Sega felülmúlt minden eddigi játéképet! A szimuláció is majdnem teljesen élethű, tényleg ésszel kell játszani... Engem teljesen megfogott, valószínűleg hű látogatója lesztek ezentúl ■ Wizard's-nak. Elkelve egy Rally otthonra is!

cserébe élethű), ■ hangok is ■ eredeti szereplőktől származnak. Egyszerre ketten is játszhatják; bevallom őszintén, én meg se próbáltam, annyi gomb volt a joystick környékén.



Van még egy jópofa masina, ami említésre méltó: a Rail Chase ('91-es grafikával, viszonylag gyenge lövöldözéssel, de nem is ez a lényeg) ülésébe valami pneumatikus hidraulikus turmixgépet építettek (kivehető ajtóval), ami azt eredményezi, hogy ha ráülsz,

A másik újdonsült csemege a Wrestle Mania, ■ maga kis szolid dühöngésével. A Eurosporton ellesett technikákat alkalmazva pofozhatjuk ki a ringből mondjuk Mr. Undertakert. A grafika digitalizált (ezért a mozgás egy picit talán darabos, de

egész élethűen szimulálja egy csille rázkódását. A játékban amúgy csak löni kell mindenféle maya-szerű indiánusokra, csillékre, reppégekre, mittedémikre.

Mr. Chaos

**WIZARD'S**  
AZ ELI JÁTÉKKULTÚRA

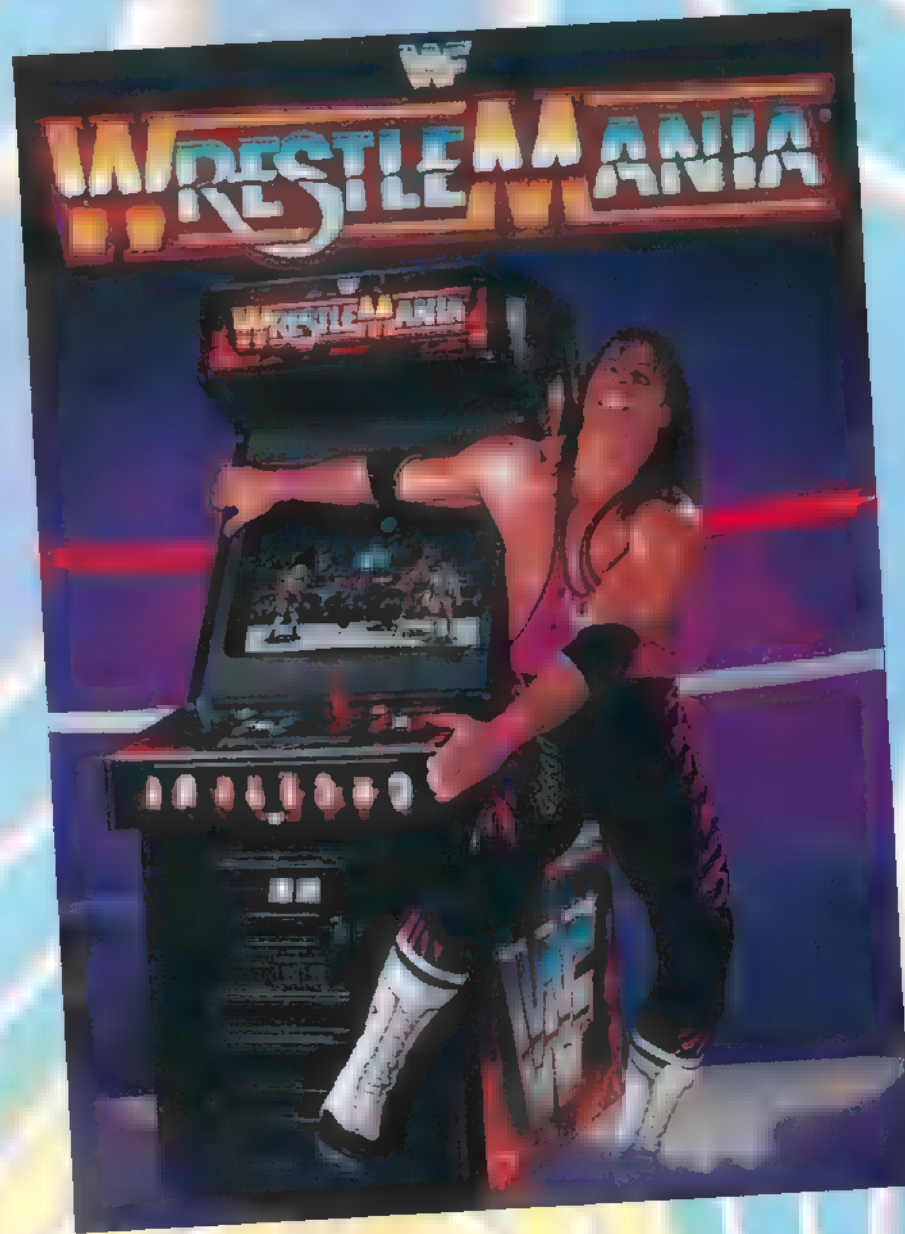
**TEDD PRÓBÁRA KÉPESSÉGEIDET**  
A WIZARD'S-BAN  
- SZIMULÁCIÓK  
- JÁTÉKGÉPEK

**A XXI. SZÁZAD TECHNIKÁJÁT**  
**QUASAR**  
**LÉZERJÁTÉK**

**HARCI JÁTÉKOKBAN, MELYE**  
**BEN KÉT CSAPAT KÜZD EGYE**  
**MÁSSAL A JÁTÉKTERELEN**

**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN**  
**A FERENCIEK TERÉNÉL**

**STÍLETÉSNAPI AJÁNDÉK A**  
**PC-X 1. SZÜLINAPJÁRA:**  
**EZ A KUPON 3 ZSETONT**  
**ÉR A WIZARD'S-BAN**  
**1995. OKTÓBER 31-IG!**



# BUTTERFLIES OF THE WORLD

A Media Design Interactive jóvoltából megismerkedhetünk földünk csodálatos és titokzatos „repülő virágaival”, a pillangókkal. A CD-n az MDI-től már megszokhatott tematika (lásd: PC-X, áprilisi szám) szerint haladva találkozhatunk narrátorunkkal és a lepkékkel. Előbbiről annyit – ismét kellemes, szerintem barna nő hang –, hogy feladatának megfelelően az írott szöveg lényegét adja elő olvasni nem tudók számára, tovább kurtítva az egyébként is felszínes, helyenként – megkockázatom – hibás információkat, utóbbiról: lásd lentebb. Sajnálatos tényként itt kénytelen vagyok megemlíteni, hogy a CD-n szereplő illusztrációk, fotók, filmrészletek forrását nem jelölik. Természettudományról lévén szó, ez meglehetősen „illetlen” dolog a készítőik részéről. (A Bookshelf Help-je hosszú oldalakon sorolja a felhasznált anyagok forrását.) Általában éppen a szoftverkészítők szoktak siránkozni a szerzői jogok be nem tartása miatt.

A bemutatás sorrendjében haladva a következőket láthatjuk, hallhatjuk (multimédia ez vagy mi a szöveg?!): BEVEZETÉS, ÉLETCIKLUSOK, TESTFELÉPÍTÉS, ÖKOLOGIA, RENDSZERTAN

A fajok részletesebb bemutatása filmrészlettel, fotóval illusztrálva, de itt speciel minden szóbeli kommentárt mellőzve (az előző fejezeteket végigkíséri a narrátor szövege). Kissé részletesebben taglalva a fent-

ket, „megállapíthatjuk a következőket”: a bevezetőhöz illően először néhány kérdés és általános információ hangzik el két szép illusztráció kíséretében, itt esik szó méreteikről, rendszertanukról „pillangók vagy molylepke” címszó alatt. Felhívom a kedves olvasó figyelmét arra a tényre, hogy az angolszász rendszerezés másképpen használja az általunk ismert rend, család, (csoport), faj, alfaj fogalmakat, legalábbis erre lehetett következtetni, miközben értelmezni próbáltuk az elhangzottakat (a másik lehetőség, hogy a szöveg szerzője nem volt tisztában a dolgokkal, bár ezt fel sem merem tételni). A pillangók története címszónál szereplő számadatról a legjobb indulattal is csak annyi állapítható meg, hogy erősen vitatható – a dinoszaurusz megjelenítése illusztrációként hatásvadász ugyan, de jól érzékelteti a történelmi lényegét –, ám számomra hiányzik a tényként bizonyított, leletként feltárt, tarkalepkéfaj, a 40 millió éves Prodryas Persephone megemlézése, hovatovább fotója.

Az életciklusokról szóló részben a pillangók életének 4 fejlődési szakaszával, valamint a hozzájuk tartozó fejlődési alakkal ismerkedhetünk meg. A párosodástól kezdve kísérhetjük figyelemmel fotók és film segítségével a peték, a hernyók, a bábok fejlődését, s az átalakulás során kifejlődő imágót (pillangót). A testfelépítés című részben szellemes kirakós

játékként, lépésről lépésre épül fel a lepke teste – az éppen említett részek szép pirosan virítanak. A táplálkozás címszónál az ún. pöndörmelyv használatát láthatjuk filmrészleten, az egész CD talán egyetlen, jól eltalált bejátszásán. Szó esik még a szárnyakról, felépítésükről, színükről, ám az erezetükről, amely a repülés és a rendszerezés szempontjából igen lényeges, említés sem történik. Itt láthatjuk a pillangók érzékszerveit is.



A lepkék ökológiája című részben elterjedésükről, az éghajlat rájuk gyakorolt hatásairól, valamint a vándorló fajokról tudhatunk meg a térképek segítségével érdekes adatokat. Taglalja viszonyát más fajokkal és szóba kerül néhány specialitás is, mint pl.: védekezési mechanizmusok, támadás, hallhatunk parazitáikról, ám pl. a hangadás, az ún. cincogás kimaradt. A rendszertani rész tulajdonképpen előkészítése a várva várt utolsó fejezetnek, a lepkéknek és a bővebb információknak.

A pillangók családjainak, ezen belül fajainak latin nevei alapján tájékozódhatunk, az egyes egyedeket bemutató képek 640x480-as felbontásba, 14"-os monitoron nagyjából mérethelyesen láthatjuk. Néhány kép mellett – a fényképezőgépet vagy filmfellevőt ábrázoló ikonra kattintva – nagyméretű fotót vagy kisméretű filmet láthatunk. A fényképek háttére nagyon zavaró, mivel valószínűleg valamilyen bagolylepke faj erősen felnagyított szemfoltjai láthatók rajta, és interferál a megjelenő fotóval. A filmrészletek nagy része meglehetősen rossz minőségű, nem cseng össze az adott faj mellé adott információval, pl. mikor szegény lepke végre felfedné magát mimikriájából (rejtőszín), ad-digra pont vége a filmnek, sőt van ahol annyi a filmrészlet története, hogy az operátor zoomol. Némelyik nagy képről felismerhető, hogy a mellette lévő filmrészlet egyik kockája, erős nagyításban – ettől igencsak szemcsés. Akárhonnan is nézem, valahogy nem ezt vártam. Igaz, hogy multimédia, mert beszél, meg mozog, de akkor is. Iszonyúan felületes ismeretet ad, holott a CD éppen a hatalmas ismeretanyag tárolásában tehetne nagy szolgálatot, és a téma gyönyörű dolgokat rejt magában, amelyeket meg kéne mutatni a nagyközönségnek. Sajnálatos, hogy ezt kell mondanom, de egy szép lepkékről szóló könyvvel jobban járunk.

Anna

**CONTROLLKER**  
A CD-ROM FORRÁSA



SZÁLLÍTÁS UTÁNVÉTEL IS!  
ISKOLÁKNAK 10% KEDVEZMÉNY!  
VISZONTEADÓKNAK KEDVEZŐ KONSTRUKCIÓK!

NHL Hockey 95' (hoki)	3.432
NBA Live 95' (kosárlabda)	3.432
FIFA Soccer (foci)	3.432
Nick Faldo's Golf (golf)	1.440
<b>Nascar Racing (Mega Race/Nigel Mansell)</b>	<b>4.890</b>
3D Home Architect (lakberendező program)	3.992
<b>SPECIÁLIS ÁRAK! SPECIÁLIS ÁRAK!</b>	
Cyberia	3.992
Red Baron (Acas of the Pacific/Acas over Europe)	3.992
System Shock (Red Bullion/Planet Strike/8-bit)	3.992
<b>Dark Forces</b>	<b>3.992</b>
Armored Fist	3.992
Inferno (War Craft/Wolf)	3.992
X-Wing (a teljes CD-ROM kollekción)	3.992
Wing Commander III (3 CD-s)	4.792
Mortal Kombat II	3.192
<b>Mad Dog I &amp; II</b>	<b>2.392</b>
<b>Doom II</b>	<b>2.800</b>
Bloodnet	3.192
<b>Magic Carpet</b>	<b>3.192</b>
US Navy Fighters (Down Patrol)	3.192
Litil Divil	2.392
Fightingwing (Aegis/Aces of the Deep)	3.192
X-COM UFO Defense	3.600
Seawolf (Wolfpack)	2.392
SIM City 2000 (komplett CD kollekción)	2.632
Colonization	3.992
Creature Shock (2 CD-s)	3.992
Renegade	3.672
Fleet Defender Gold	2.872
Descent	2.872
Rise of the Robots (Dr. Radiak/Street Fighter)	3.592
Lands of Lore (Companions of Xanth)	3.752
<b>... (3 CD-s)</b>	<b>3.352</b>
<b>The Big Red Adventure</b>	<b>3.352</b>
Arc of Doom	2.552

Starship	2.792
Quarantine	3.912
Novastorm (Delta V)	2.544
Tornado (Air Warriors/TFX/World II)	2.712
The Vortex: Quantum (3 CD-s)	4.792
Wings of Glory	3.432
Body Count	3.432
Armored Fist	3.992
Vid Grid	2.392
The Labyrinth	2.392
<b>Air ... (Zeppelin)</b>	<b>3.592</b>
Firefighter	2.872

(A lista augsztus eleji helyzetet tükrözi. A kereset függvényében folyamatosan változó készlet. Az árváltozás jogát fenntartjuk.)

**ÉS AMI MÉG KELL(HET)! Például...**

CD-ROM Panasonic dupla	14.500
CD-ROM Sony 55-e 2,4 seb.	18.900
CD-ROM Dupla Seb.SCSI	24.000
Gravis Ultrasound	18.900
Hangfal (pár)	2.600
Quickshot Warrior 5 (Joystick)	2.200
Quickshot SuperWarrior	2.500
Dexa 2-gombos egér	1.800
Logitech 2-gombos Basic	3.000

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák.

**CONTROLLKER** szeptemberi új címen:  
Budapest I., (Tabán) Döbrentei u. 9-17.  
**A legjobb áráért hívjon MOST!**  
Telefon: 215-0160  
06(20)421599, fax: 215-7392

## Turtle Beach hangkártyák



<b>Monte Carlo*</b>	<b>WaveTable szintű + MultiCD + Enhanced IDE</b>	<b>17.000,-</b>
Maui	Profi Wavefront szintű kártya, FM-ek mellé	26.000,-
<b>Tropéz*</b>	<b>Maui + SB + Enhanced IDE</b>	<b>37.000,-</b>
Tahiti	A zajmentes csúcsdigitalizáló kártya	43.000,-
Mantery	Tahiti + csúcs-szintű + csúcs-effect + DSP + RAM	58.000,-
Multisound	A hangkártyák királya - így egyszerűen!	72.000,-
<b>Audio Advantage</b>	<b>Az első PCMCIA hangkártya</b>	<b>25.000,-</b>

Az árak listaárak, a 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák!  
Ha telefonálsz, megadjuk a hozzád legközelebbi viszonteladónk címét, ahol meghallgathatod és kipróbálhatod.

**AMECON Budapest Kft.**

1118 Bp., Rahó u. 10. Tel/Fax: 209-3475

# 3D Atlas

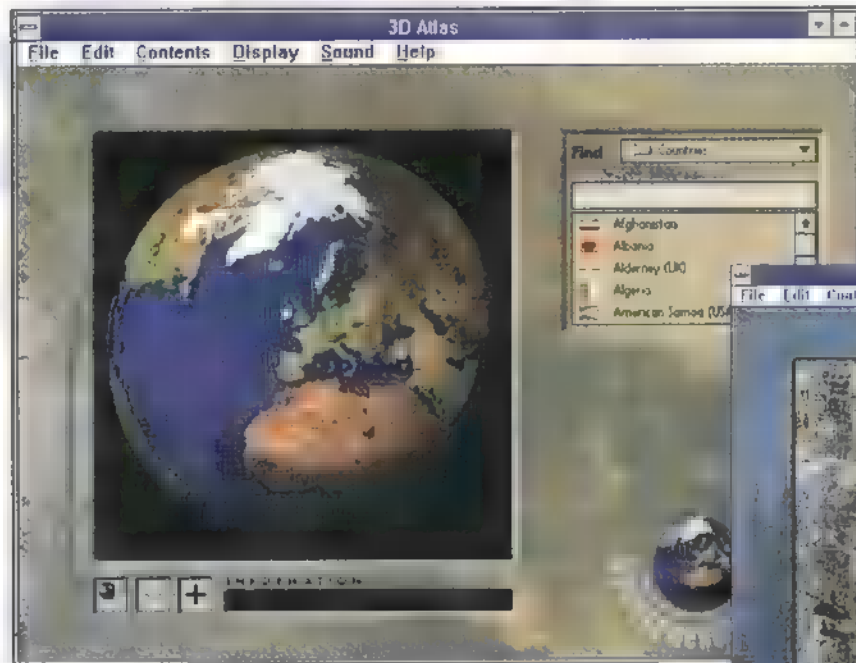
Csőre töltött ujjakkal ültem le este a gép elé, betéve a legújabb szerzeményemet a meghajtóba. A levegőben enyhe feszültség vibrált, a szobában siri csend honolt (egy ideig)... Kétképpel felfokozott hangulatban kezdtem neki a legfrissebb multimédiás CD átvizsgálásának vadul billentyűzve az installálási parancsokat, majd ráharapva a mouse-ra belemérltem a 3D Atlas csodás képeibe.

A Föld tulajdonságait 12-féle szempont szerint csoportosították, tehát mi is ezek között ugrálva kalauzolunk titeket a nem mindig érdekesítő témakörökben. Az Environment földgömb (mondanom kell, hogy minden témakörhöz más-más kinézetű földgömb tartozik) több ezer műholdfelvételtől lett összeválogva, így elég fotorealistikusan láthatjuk bolygónkat. Célja, hogy bemutas-

sa, hogy néz ki a Föld az űrből, továbbá az emberiség hatását, ami elég lehangoló. A Physical globe topográfikus nézetből mutatja meg bolygónk felszínét. A következő a

zászlaját, méreteit, populációját, fővárosa nevét, főbb helységeit, nyelvét, vallását, pénznemét és végül egy kis történelem lelkét olvashatunk. A maradék kilenc földgömb a következő:

**Atmoszféra:** a légkörben történő változásokat figyelhetjük, így például a felhők mozgását. **Bioszféra:** a növényzet változása földünkön egy év alatt.



Politikai, amelyben a föld nemzeteivel és országaival ismerkedhetünk meg. Ha valamelyikük jobban érdekel, rájuk klikkelve vagy nevüket beírva többet megtudhatunk róluk. Ilyenkor egy „képeslap” szerkezetű kép tárul elénk. Itt láthatjuk az ország

**Continental Drift:** megmutatja a kontinensek mozgását az elmúlt 600 millió évben. **Earth Crust:** a földlemezeket vizsgálhatjuk.

(Ne részletezzük, biztos 1,44-es lemezekről van szó...) **Geoszféra:** domborzati térkép, felszíni magasságokkal. **Tectonic Plates:** ld. Earth Crust. **Earth by Night:** az éjszakai fények (pl.: nagyvárosok fényei, dél-afrikai őserdők tüze, Japán halászhajók lámpái). **Hydroszféra:** a föld vízburkának hőmérséklete. **World clock:** két műholdfelvételt egyesít – egy nappalit és egy éjjelit. Ha beállítunk egy nekünk tetsző időpontot, megtudhatjuk, hogy az országok milyen napszakba esnek abban a pillanatban.

Ezenkívül repülhetünk a Himalája vagy a Grand Canyon felett, persze a 3D Stúdió által elkészített animációk segítségével. Bejárásokat láthatunk a Föld különböző éghajlati öveire jellemző területekről, videókat a környezeti katasztrófákról (savas eső, ózon lyuk, üvegházhatás stb.), végül érdekességeket, pl. a Pinatubo kitörését az űrből nézve vagy az ózon keletkezését. Mindez csak töredéke annak a rengeteg információnak, amit az atlasz tartalmaz. Lényegében csak azok tudják igazán felhasználni és kihasználni, akik földrajzot tanulnak, vagy érdeklődnek e téma iránt.

Júpi and El Capo

**Benarato termünkben**  
**kipróbálható, megvásárolható**  
**és hétvégére kikereshető!**

**ÁRA:**  
**150 000 Ft**  
**+ÁFA**

**Pixel Multimedia Int.**  
 1055 Budapest, Mátyás utca 13.  
 Tel: 200-0000, 115-1525 Fax: 115-0001

**MIXIM**  
 KFT.

Üzlet, Iroda és Szerviz  
 1092 Budapest, Erkel utca 13/a.  
 Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144  
 Fax: 218-5099

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.  
 Tel./Fax: 210-2800

Számítástechnikai eszközök, multimédia, CD lemezek hatalmas választéka!

MM AT 486 DX2-66 Mhz	123.380,-Ft
R&M AT 486 DX4-100 Mhz	128.130,-Ft
R&M AT MM DX4-120MHz	136.530,-Ft

(4 MB RAM, 1.44 MB FDD, 420 MB HDD, PCI EIDE, PCI SVGA, 14" color SVGA, billentyűzet, MS DOS 6.22)

Multimédia CD lemezek hatalmas választékban.  
 Válaszborítékért elküldjük 64 oldalas katalógusunkat!

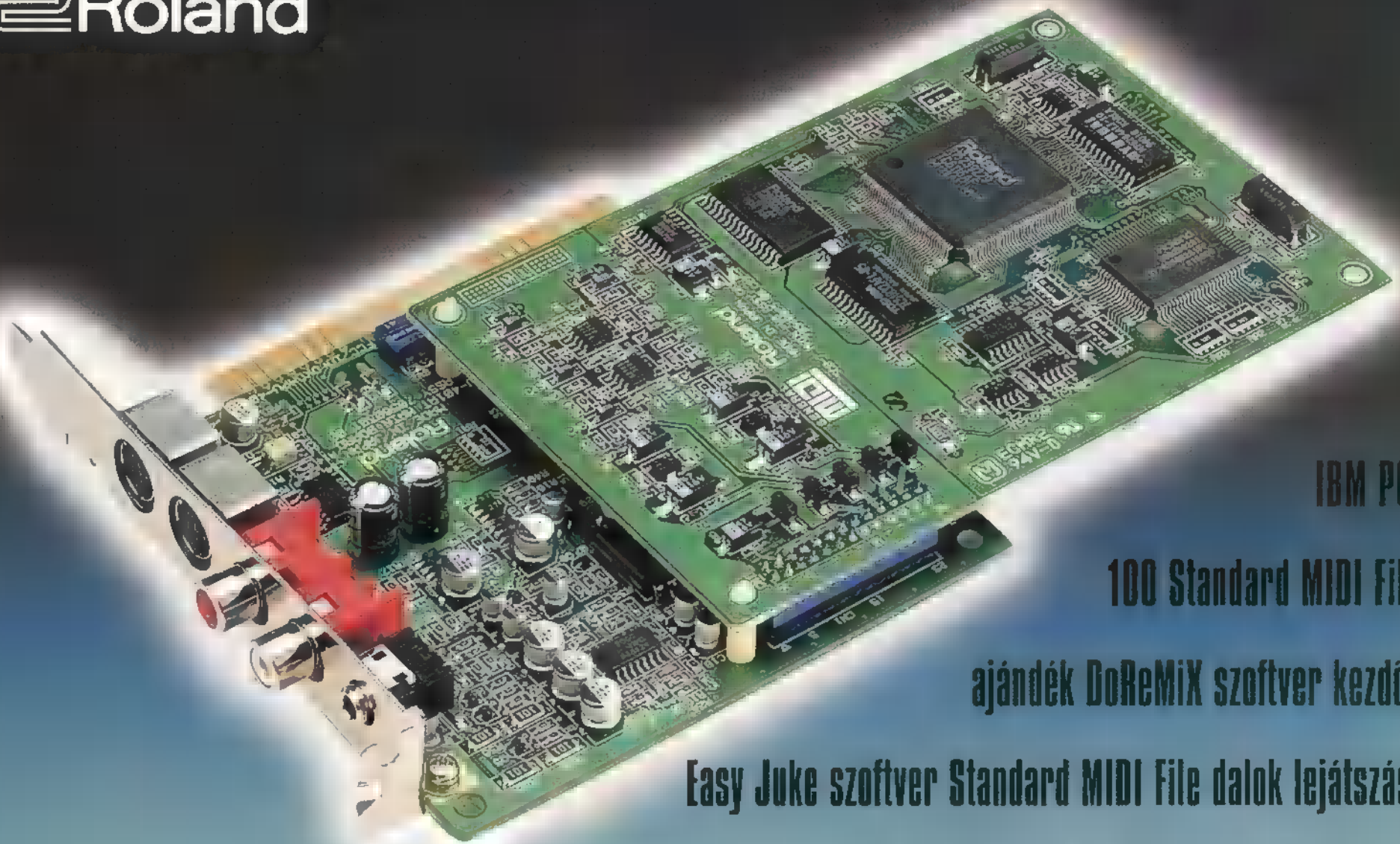
ÚÚÚ!

PCI SVGA vezérlő 2 MB RAM 32.900,-Ft  
 (Tseng ET 4000W32p, MPEG, AVI lejátszás, képdigitalizáló funkciók)

A fenti árak a forgalmi adót (25 %) nem tartalmazzák!

**MIXIM**  
 KFT.

 Roland



IBM PC-hez

100 Standard MIDI File dal

ajándék DoReMiX szoftver kezdőknek

Easy Juke szoftver Standard MIDI File dalok lejátszásához

kompatibilis a legtöbb ismert hangkártyával

# Megérkezett!

## Sound Canvas Daughterboard

General MIDI kompatibilis

128 RS-PCM hangszin Sound Canvas minőségben

6 dobkészlet, 119 ritmushangszer

beépített kórus és zengető effekt

128 hang polifón



Midi -Music Roland Márkától  
1877 Bp. Wesselényi u. 57  
Tel: 3414-735 Fax: 2680-079

# Autodesk 3D Studio

## Autodesk 3D Studio

### Kaiser Péter rovata



A paranccsal két gömb sugara definiálható. Az első gömbön belül a fény intenzitása a fényforrás párbeszédablakban megadott értékkel egyenlő. A második gömb a fényhatás külső határát definiálja. Ezen a határon túl a fényhatás kikapcsolt állapotban van, fényereje 0. A két sugárral definiált gömb között a program fokozatos átmenetet képez.

#### On/ Off:

A fényforrás be és kikapcsolása. Kikapcsolt állapotban a program a fényforrást fekete színnel jelöli.

#### Multiplier:

A szorzóval a fényforrás fényerejét lehet növelni és csökkenteni. A fényerő változtatása a színbeállításnál megismert L(uminance) érték alapján változik. Ha a szorzó értéke 1.0, a fényerőssége 255 (L=255, S=0) és a szorzó értékét a felére csökkentjük, egyszeres szorzóhoz tartozó L=127 S=0 értékkel megegyező hatás érhető el. Kétszeres szorzó a fényerősség 500-as értékével egyenlő.

A változóban negatív értéket is lehet definiálni. Negatív érték hatására a lámpa a beállított szín negatívja szerint fog „világítani”. Fehér fény -1-szeres szorzóval „fekete fényt” eredményez, azaz amerre a fényforrás világít az objektumok felülete elsötétedik. A fényerő kioltása az általános fényre nem vonatkozik.

A szorzó a Keyframerben képről-képre nem változtatható. A 3D Szerkesztőben beállított érték érvényesül a teljes animáció során.

#### Exclude:

A kapcsolóra kattintás után a megjelenő párbeszédablakban a modell objektumai név szerint kilistázva jelennek meg. Az objektumok közül kiválasztható, hogy melyik testre ne legyen hatással a fényforrás. A funkció különböző módon megvilágított testek készítésére használható.

#### Projector:

A funkcióval a fényforrás vetítőként használható. Bekapcsolt állapotban a fényforrással bittérképeket, animációkat lehet kivetíteni.

#### Cast Shadows:

A kapcsolóval beállítható, hogy az irányított fényforrás hatására a modellben vetettárnyék keletkezzen.

#### Overshoot:

Ha a kapcsoló aktív, a fényforrás a környezeti fényforráshoz hasonlóan minden irányban szétszórja a fényt. Az irányított fényforrás vetettárnyék, ill. vetítő funkciója továbbra is csak a kúppalástokkal (Hotspot:, Falloff:) definiált részekben működik.

Ebben a számban a 3D Studio irányított fényforrás funkciójával és vetettárnyék számítási lehetőségeivel fogunk foglalkozni. A funkciók részletes áttekintése egyaránt nyújt segítséget a kezdő és a haladó 3D Studio felhasználóknak.

Irányított fényforrás a 3D Studioban. A 3D Szerkesztőben a Lights/ Spot parancs csoport segítségével irányított fényforrást lehet elhelyezni és szerkeszteni a 3 dimenziós térben. Az irányított fényforrás egy pontból adott irányban és szögben világít. A fényforrás hatására a megvilágítás helyétől függően változik az objektum felületén a fényerő. Az objektumokon megvilágított és önárnyékos részek keletkeznek. Az irányított fényforrás készítésekor és szerkesztésekor vetettárnyék számítás is bekapcsolható.

Irányított fényforrás létrehozásakor – Lights/ Spot/ Create, és szerkesztésekor – Lights/ Spot/ Adjust az illusztráción látható párbeszédablakban lehet elvégezni a fényforrással kapcsolatos beállításokat. (spotdef)

#### Light Name:

A modellben minden irányított fényforrásnak nevet kell adni. A fényforrások a továbbiakban a név alapján szerkeszthetők és azonosíthatók.

#### Color Sliders:

A fényforrás színe állítható az RGB, HLS változók segítségével.

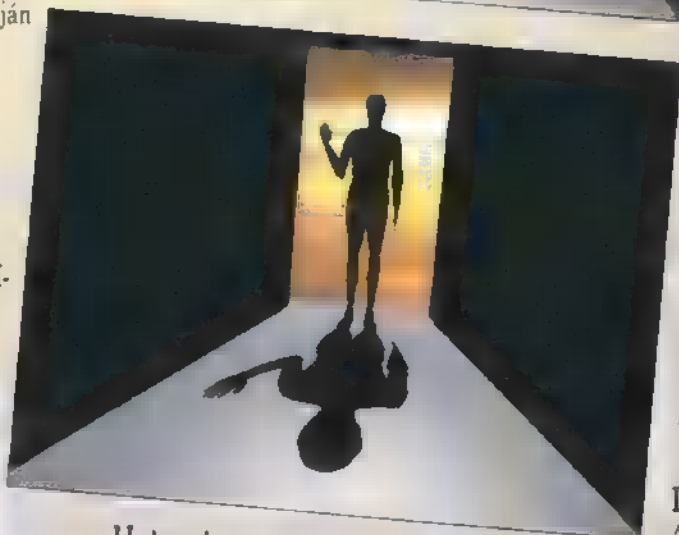
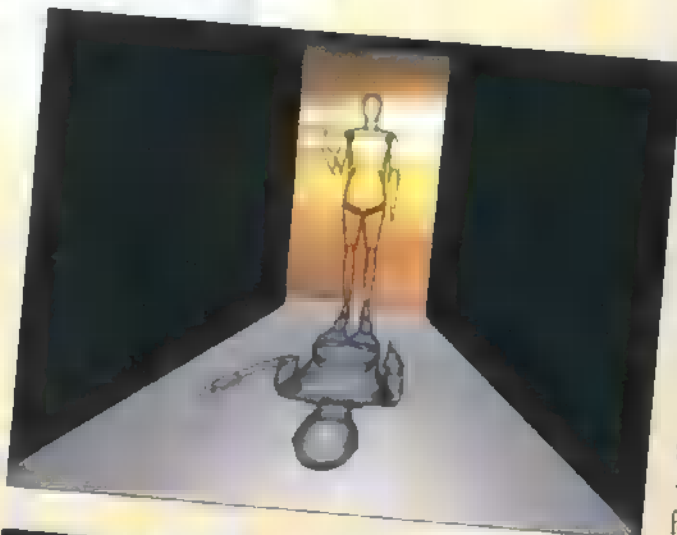
#### Az irányított fényforrás felépítése.

Az irányított fényforrás kiindulópontját egy a környezeti fényforráshoz hasonló sárga csillag jelzi. Az illusztráción különböző beállítások mellett látható a fényforrás.

Az irányított fényforrás célpontját egy sárga négyszöggel jelzett pont határozza meg. A pont a fényforrás kiindulópontjához hasonlóan tetszőlegesen mozgatható a 3 dimenziós térben.

A fényforrás méretét négyszög és kör alapú kúpok segítségével lehet definiálni.

palástján belül a fényforrás párbeszédablakban beállított színérték szerint 100 %-os.



#### Hotspot:

A szögértékkel annak a kúpnak a csúcshelyét lehet meghatározni, amelynek magasságvonala az irányított fényforrás vonala. A fény intenzitása a kúp

#### Falloff:

A szögértékkel a Hotspot értékhez hasonló kúp definiálható, csak ebben az esetben a kúp palástja a fényforrás kikapcsolásának a határát jelenti.

#### Roll:

Az értékkel a fényforrás forgatható -180 és +180 fok között, a fényforrás vonala körül. A változó használata kör alakú irányított fényforrás esetén bittérképek kivetítésekor javasolt.

#### Show Cone:

Ha a kapcsoló aktív a program a fényforrás vonala mellett a méretét meghatározó kúpokat is kijelöli.

#### Circle:

Az irányított fényforrás lehet kör és téglalap alakú. A típusától függően a Rectangle fényforrás méretét téglalap vagy kör alapú kúp határozza meg.

#### Attenuation:

Ha a kapcsoló kikapcsolt állapotban van a fény definiált palástokon belül a végtelenig vetül.

#### Lights/ Omni/ Ranges:

Az Attenuation kapcsoló bekapcsolásával és a 3D szerkesztő Lights/ Omni/ Ranges parancsa segítségével a fényforrás 100%-os és 0%-os határait lehet gömbök segítségével definiálni.



**Árnyékszámítási változatok.**

A 3D Studioban a vetettárnyék számításnak két típusa alkalmazható: árnyéktérkép – shadow map és sugárkövetett árnyék – ray-traced shadow.



**Shadow Maps**

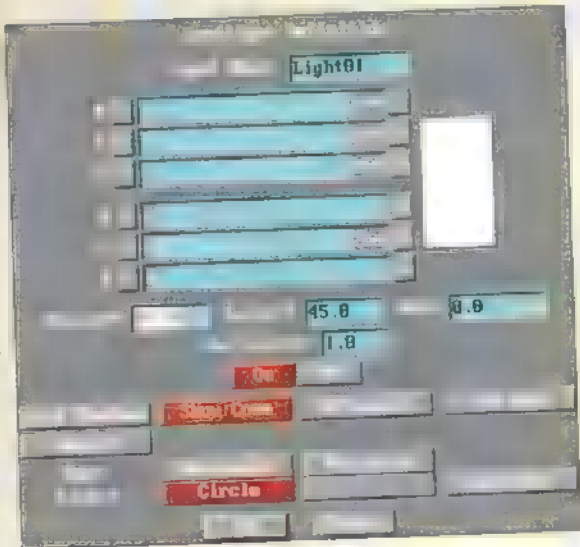
**Árnyéktérképpel számított vetettárnyék.**

Az árnyéktérkép számítási mód esetén a program egy bittérképen számítja ki a vetettárnyék formáját. Bizonyos esetekben az árnyéktérkép számítás alkalmazása eredményez valóságosabb képet, az élék homályos és elmosódott rajzolata miatt. Az árnyéktérkép alkalmazása a leggyorsabb módja vetettárnyék számításnak.

**Az árnyéktérkép beállításai.**

**Map Bias:**

A változó csak árnyéktérkép számításakor használható. Az értékkel a vetett árnyéket lehet eltolni a vetettárnyéket okozó objektumhoz



képest. Pl. ha az árnyéket létrehozó objektum metszi a vetettárnyéket, azaz az objektum szélétől indul ki a árnyék, a Map Bias értéket csökkenteni kell. Az eredetileg beállított eltolási érték 1.0, amely építészeti modelleknél számított vetettárnyéknál használható. Reklámfilmek készítésekor 3.0 érték javasolt.

**Map size:**

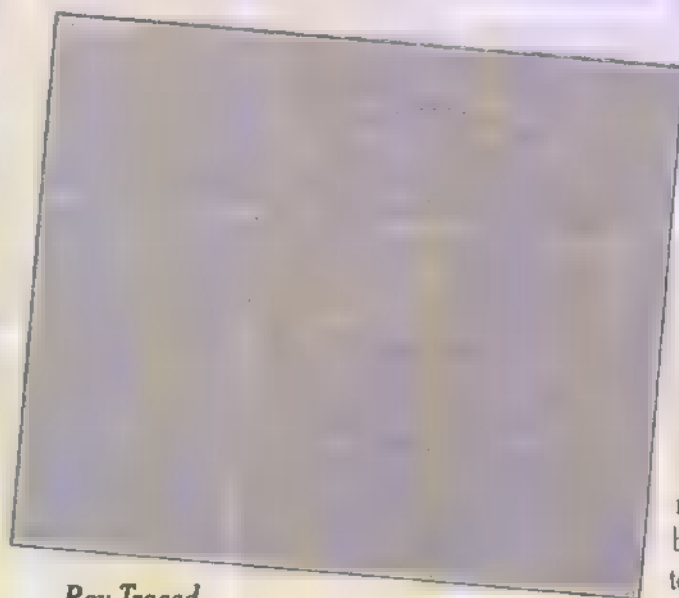
A vetettárnyék számításakor alkalmazott bittérkép méretét határozza meg. Az árnyék minőségét a fényforrás az objektum távolsága, a kiszámított kép felbontása és a térképméret határozza meg. Az eredetileg beállított bittérkép méret 512. A változó 10-4096-os értékek között állítható.

**Figyelem!**

Az árnyéktérkép jelentős memória felhasználással jár. Pl. 4096-os térkép méretet 67 108 864 bájt felhasználását jelent.

**Map Sample Range:**

A változó árnyéktérkép számítás esetén használható. Az árnyékél élességét határozza meg. A változó értékét 2 és 5 között javasolt megadni. Ha a Map Sample Range=3 durva, kontúrós él keletkezik a vetettárnyékon, 5-ös érték esetén miniatúros, csíkos árnyék keletkezik.



**Ray-Traced**

**Sugárkövetett árnyékszámítás.**

Ha a sugárkövetett árnyékszámítás aktív, a program egy új algoritmus segítségével a fényforrás sugarait követve pontos, éles árnyékképet számít. Az árnyék kiszámítását nem befolyásolja a vetettárnyék mérete a kiszámított kép felbontása. A sugárkövetett számítás kevesebb memóriát használ az árnyék kiszámításához, mint az árnyéktérkép, de a jobb minőség hosszabb kiszámítási időt követel. Az árnyékszámítás előnye, hogy átlátszóság térkép (opacity map) vagy áttetsző objektumok (Transparency, Transparency Falloff) esetén létrejövő árnyék az alkalmazott anyagnak láthatósága szerint számíthat ki. Az algoritmus használata építészeti, gépészeti modellek esetén javasolt.

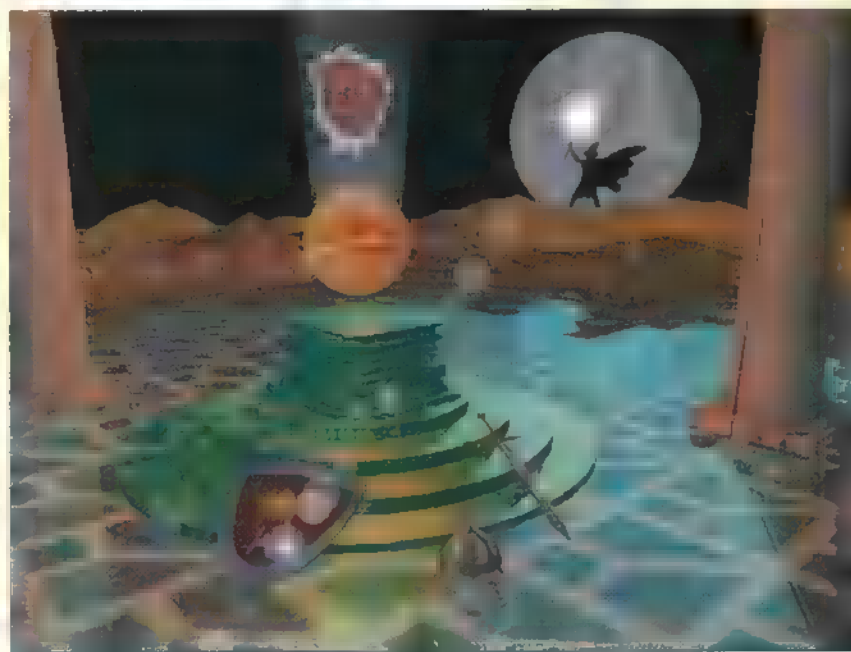
**Sugárkövetett vetettárnyék számítás eredménye üveg objektum használatakor.**

**Ray Trace Bias:**

A változóval sugárkövetett árnyékszámítás esetén állítható a vetettárnyék helyzete az árnyékvető objektumhoz képest. Ezzel az önmagukra árnyékvető objektumok esetleges hibás számítását lehet kiküszöbölni. A változó alapbeállítása 1.0, az érték megváltoztatásakor csak pozitív értékek használata javasolt.

**A hónap 3DS képe:**

Ebben a hónapban Nagy Róbert, való olvasónk képét közöljük. Gratulálunk! A következő számban



**Az alábbiakban a hozzám érkezett levelekre válaszolok:**

**Sasvári József:** Kiszámított képsorozatokat, hogy lehet FLI/FLC formátumba átszámítani? A képsorozat file-okat a Keyframer VideoPost parancsára megjelenő párbeszédablakban kell háttérnek bekapcsolni. Pl. ANIM\*.\*, a program az

összes ANIM kezdetű képet a kiszámításkor lejátsza a háttérben.

**Ficsor Péter:** Hogyan lehet feliratokat készíteni, vagy objektum felszínén megjeleníteni?

A Formatervező modulba importálni lehet Adobe Illustrator formátumú file-okat, amelyeket kis átalakítás után keresztmetszetként tudunk felhasználni. Az egyszerűbb megoldás a Formatervezőben készíteni feliratokat a programhoz mellékelt fontkészletek segítségével. Objektum felszínén előre megrajzolt bittérképeket is meg lehet jeleníteni. A bittérképek sík, henger és gömb objektumra tökéletesen ráilleszthetők. A bittérképek arányait a Bitmap Fit parancssal lehet megtartani.

**Schiller Ádám:** AutoCAD-ben megrajzolt objektumok átvihetők-e a 3D Studioba?

Az AutoCAD 13-as változata közvetlenül tud írni 3DS file-okat. A 3D Studio olvasni tud DXF file-okat. A programhoz mellékelt OFFICE.DXF file gond nélkül betölthető a programba. A 3D Studio legkisebb kiszámításkor megjelenő grafikus eleme a lap (face), az AutoCAD-ben megrajzolt objektumokat felületekből kell felépíteni ahhoz, hogy kézzelfogható eredmény keletkezzen a programban. Az áthozott objektumoknak érdemes két-oldalal (two-sided) anyagot adni, hogy ne legyen probléma a lapok (faces) láthatóságával.

már a te képed is megjelenhet, ha beküldöd a szerkesztőség címére. Címünk: PC-X Magazin 1536 Budapest, Pf. 386

A jövő zenéje?

# Multimédia

Egy rossz hírrel kell kezdenem. Előző, dupla számunkban a technika ördöge megszállt minket, ezért lássuk most a korrekciót:

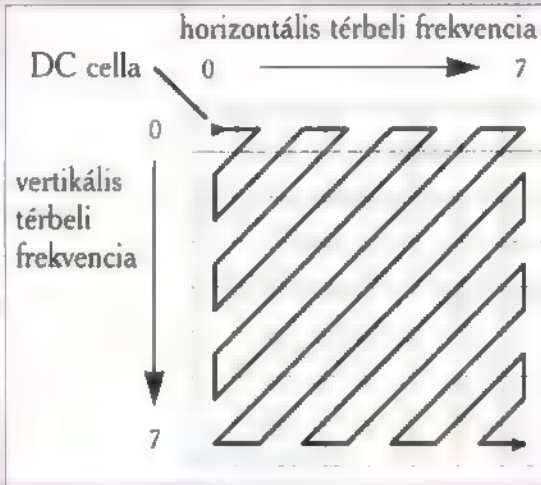
80. oldal, 1. hasáb: egy képet logikusan nem 22 db négyzetre, hanem 2 x 2 darabra osztunk. 2. hasáb: a digitális képek – mint irtuk – meghatározott színeket vehetnek fel, no de nem 224-et, hanem  $2^{24}$ , azaz  $2^{24}$ -ediken félet. 3. hasáb: és természetesen, mondjuk ne 88 pixelt tartalmazó négyzetre bontsuk képünket, hanem  $8 \times 8$ -ra.

Sasoljuk meg először a JPEG-et (Joint Photographic Expert Group, kiejtése kb. dzsépég), amely az ISO egyik szabványa. Készítésénél az alábbi célok lebegtek a szemük előtt: egyszerűen lehessen változtatni a tömörítési arányt és így a minőséget egymás rovására. Ne legyen korlát a tömörítésnél a kép felbontása, színe, aránya, tartalma.

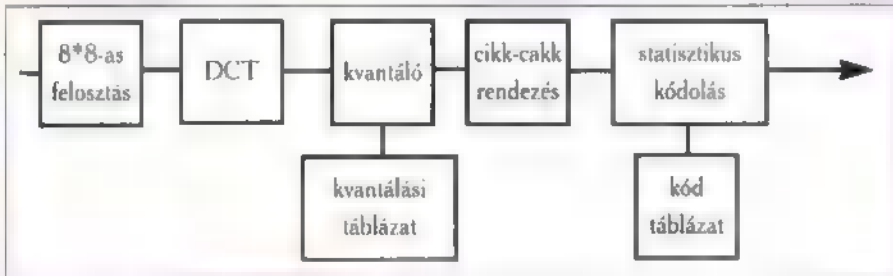
Veszteséges és veszteség nélküli kódolást is tegyen lehetővé. Nem fogom a JPEG minden részletét elmondani, arra egy könyv sem lenne elég, csupán a fontosabb dolgokat. Az alábbi ábra egy áttekintést ad:

Először felosztjuk a képet a szokásos  $8 \times 8$ -as négyzetekre. Azért választották ezt a méretet, mert

tartalmazó blokkokat statisztikus kódolásnak (Huffman) vetik alá, azaz a nullákat kevés, a nagyobb értékeket több biten kódolják (lásd feljebb). Legvégül még egy futamhossz kódolást is „ráengednek” a szekvenciára, azaz a sok nullát csak egyszer kódolják, és megmondják, hogy hány-szor fordul elő egymás után (szóval ezért volt jó a cikl-cakkl). Ezek után készen van a JPEG algorit-



mus. A dekódoláshoz, egyszerűen a fent leírt lépéseket kell visszafelé megcsinálni, azaz először a futamhossz kódolást feloldani, aztán a statisztikus, majd a blokkokat visszaállítani a cikl-cakkl fordított



ez még nem túl nagy, tehát könnyen kezelhető, de már elég ahhoz, hogy a hasonlóságokat előnyösen ki lehet használni. Ezután jön a DCT. A bal felső adat kiütemített szerepet játszik, ez tartalmazza az „egyenáramú” (DC), azaz a nulla frekvenciás komponensét. Ha egyszerű a kép ezen  $8 \times 8$ -as négyzete, akkor csak a DC komponensnek van értéke, a többi 63 „egyenáramú” (AC) adat nulla. És most jön a trükk! Mind a 63 adatot ezek után tetszőleges pontossággal kódolhatjuk. A kvantálási táblázat megmondja, hogy az adott cella digitalizálásánál (emlékezzetek, a DCT csak diszkrét, de nem digitális!) mennyi legyen a lépésköz. Mivel a táblázat 8 bites bejegyzésekből áll, a maximális felbontás  $1/256$ . Így elérjük azt, hogy minden cellát csak a szükséges pontossággal digitalizáljunk, se többel, se kevessebbel. A DC cella közelében lévő AC cellákat (kis frekvenciák: durva változások) általában nagy felbontással, a távoliakat (nagy frekvenciák: apró részletek) kicsivel digitalizálják. Ezzel elérhető, hogy az apró részleteket, amelyekből kevés van vagy nem olyan fontosak, nulla reprezentálja. Ezek után következnek a cikl-cakkl elrendezés, amivel a cellák adatait szekvencializáljuk (sorossá tesszük). De nem soronként vagy oszloponként hanem az alábbi elrendezésben:

BIT PER PIXEL	ARÁNY (1:X)	MINŐSÉG
0.25 - 0.5	< 100	közepes-től jóig néhány alkalmazás számára
0.5 - 0.75	< 50	jótól nagyon jóig sok alkalmazás számára
0.75 - 1.5	< 30	javáló a legtöbb alkalmazás számára
1.5 - 2.0	< 15	megkülönböztethetetlen különleges alkalmazások.

Fontos tudni, hogy a JPEG nem file-formátum, hanem csak tömörítési algoritmus megnevezése. Kétféle file-formátum létezik állóképek tárolására, a JFIF és a TIFF JPEG. Az előbbi egy egyszerű struktúra, legtöbbször ezt alkalmazzák. A file kiterjesztése tetszőleges (általában „JPG”), nyilván nem ez határozza meg a tartalmát. A file-formátumról meggyőződhetek, ha „belenézték” file-ba: a hetedik byte-tól kezdve az alábbi string (magic) van benne „elrejtve”: „JFIF ...”

A JPEG tömörítést állóképekre találták ki, de alkalmazható mozgóképekre is, ha úgy tekintjük, hogy a mozgókép nem más, mint állóképek egymásutánja. Ezt MJPEG-nek (motion JPEG) hívják. Ennek ismertetésére most nem térek ki, elég egyszerű formátum, de sajnos embere válogatja, hogy ki hogyan valósítja meg, hiszen nem szabvány. Van aki a kvantálási táblát menet közben „tuningolja”, hogy körülbelül egyforma mennyiségű

gű adat keletkezzen minden képre, mert a változó adattömeget elég nehéz kezelni. Elérkeztünk az MPEG-hez, a manapság legdivatosabb algoritmushoz. Az MPEG egy nagyon precíz algoritmus, sok mindent előír, amit a JPEG nem. A méret fix, lehet CIF (Common Intermediate Format), mely 352x288 (PAL) felbontást szab meg az Y komponensre, az U és V vízszintes és függőleges irányban is kétszeres alulmintavételezésnek esik áldozatul, azaz 176x144 lesz a felbontása, és lehet QCIF (Quarter CIF), ahol az Y lesz 176x144, az U és V arányosan kisebb.

Nézzük először, hogy milyen célok lebegtek a fejlesztők szeme előtt, amikor az MPEG-et szabványosították: Elfogadható minőség mellett 1.0-1.5 MB/s átviteli sebességet kell megőrizni (ez 125 KB/s - 190 KB/s-ot jelent). A tetszőleges pozicionálást és editálást lehetővé kell tenni. Adathiba esetén nem következhet be katasztrofális állapot. Audio-videó szinkronizálásnak megoldhatónak kell lennie. A tömörítés és kitömörítés készletetése szabályozható kell hogy legyen. Ezek után nézzük az alapfelépítést. A mozgókép frame-jeit négy különböző módon lehet tömöríteni, ezek az I, P, B, és D.

Az I kép intrakódolt képet jelent, azaz a képet önmagában tömörítik, a többi kép segítségével. Ez azt is jelenti, hogy ezt a frame-et a többi frame ismerete nélkül ki is lehet tömöríteni. Ennek hátránya, hogy a mozgáskor keletkező redundanciákat nem tudja használni, de erre a képre mindig lehet pozicionálni és hivatkozni, mert ez nem függ a többitől. Ezért is hívják ezt key-frame-nek (kulcsképet, az animációból). Egy I kép tömörítése nagyon hasonlít a JPEG-hez. Szintén  $8 \times 8$ -as négyzetekre osztják a képet, DCT, kvantálás, majd ezt Huffman kódolás követi.

A P képek prediktált (jósló) képek. Egy előző P vagy I képből mozgáskompensációval (motion compensation) nyerhetők. A képet  $16 \times 16$ , ún. makroblokkokra osztják fel, és meghatározzák, hogy a kiindulási kép adott makroblokkja hova mozdult el a rákövetkező képek során. Mivel ez nem lehet tökéletes, minden  $8 \times 8$ -as blokkra még egy korrekciós tényezőt is beiktatnak, amit DCT-val kódolnak. A P kép tömörítésekor kb. harmadannyi adat keletkezik, mint az I képnél.

A B képek még kevesebb adatot tartalmaznak, nagyságuk kb. fele-ötöde, mint a P képekénél.

Ezek interpolált képek (interpoláció: lásd feljebb), azaz egy régebbi és egy jövőbeli I vagy P kép közötti interpolációból származnak. Ezeknek a képeknek is vannak makroblokkjai és DCT kódolt korrekciós elemei. A D kép egy speciális formátum, amit csak gyors keresésnél használnak, nincs nagy jelentősége.

Nyilvánvaló, hogy minél jobb tömörítési arányt akarunk megvalósítani, annál több B képet kell kódolnunk és annál kevesebb I-t és P-t. Ez azonban nem ilyen egyszerű, mert ahhoz, hogy egy B képet (ki)tömöríthessünk, ismerni kell egy jövőbeli P-t vagy I-t. Ez egyrészt puffereklést (tárolást), másrészt készletetést jelent, mind a tömörítéskor, mind a kitömörítéskor. Azonban csak korlátozottan engedhető meg, illetve áll rendelkezésünkre. Azonkívül a keresésnél, pozicionálásnál csak I képet kereshetünk, mert a P és a B olyanok, mint az ADPCM elemei, csak különbséget, el-



mozdulást tartalmaznak, key-frame nélkül értelmetlenek. Ezért például egy tipikus megjelenítési szekvencia lehet:

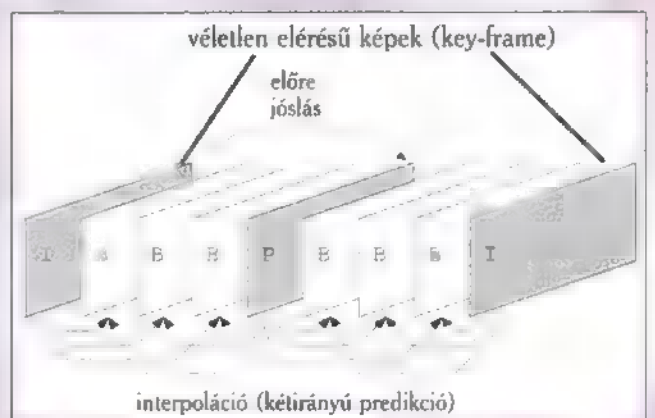
IBBBPBBBBIBBBP...  
12345678910111213

Viszont az I-t és a P-t azelőtt kell átírni, mielőtt még a hozzájuk kapcsolódó B-ke-t átvitjük volna. Így az átvitel sorrendje (a számok még mindig a megjelenítés sorrendjét tükrözik):

IPBBBBIBBBPBBB...  
15234967813101112

Az alábbi ábra a képek viszonyát mutatja.

Dr.Doktor  
szenti@is.twi.tudelft.nl





# Multi-ABC

Előző számunkban megígértük, hogy felboncolunk egy AWE32 hangkártyát. Igaz is, elég már a hagyományos 8 és 16 bites hangkártyákból, nézzünk egy olyat, amiben végre nem FM szintézis van. Szót ejtünk még a multimédia vízióiról is, megnézzük, hogyan lehet video-képet megjeleníteni és digitalizálni.

Az integrált kártya alapvetően két egységre bontható: van rajta egy megszokott SoundBlaster 16 Pro CSP, amelyhez egy EMU 8000 Wave-Effect szintetizátor chippet biggyesztettek. A dolog azért jó így, mert teljesen SB16 kompatibilis maradt, és ez a mai időkben, a játékok esetében igen fontos. Mert ugye elkészült a Gravis Ultrasound legalább két éve, amely hasonlóan szépen énekel, ám az SB kompatibilitás hiánya miatt csak lassabban terjedt el világszerte.

Az AWE32, bár alaposan áttervezték, felülről 100 százalékgig SB kompatibilis maradt. Mindezek mellett ma már renge-

SB16 – na jó, csak vicc volt, de tény, hogy még egy hozzám hasonló botfűlű is kapásból észreveszi a különbséget az FM és a WaveTable között).

Már rengeteget beszélünk a hangdigitalizálásról; az AWE is tud ilyet (naná!), így (majdnem) tökéletesen képes visszaadni mondjuk egy hegedű hangját. Ez úgy történik, hogy a bedigizett hangot letisztogatjuk, effektakkal gazdagít(hat)juk, majd a kártya memóriájába töltve már mint hangszert használjuk. Természetesen az ehhez szükséges szoftvereket (WaveStudio, CD, MIDI és WAV lejátszó, Vienna SF Studio) is mellékelik az AWE32-höz.

Rengeteget beszélünk már ezidáig a hangoskodó számítógépekről, essen most szó a nagyképekről is. A videotechnika bámulatosan gyorsan fejlődik – hol van már a VHS (otthon, például nálam...), a 8 mm-es filmezés? Mind inkább elterjedben vannak a legújabb, természetesen számítógépekre épülő berendezések: a Philips CDi kifejezetten otthonra készült, segítség-



mot hardware-ből tudja, tehát teljes értékű CDi playert varázsol a PC-ből). Jogos az ötlet, hogy mindezeket miért ne láthassuk viszont a PC képernyőjén is. Semmi akadály, mondjuk egy Video Blaster segítségével TV-t, filmeket nézhetünk a monitoron, vagy akár digitalizálhatjuk is a beérkező videojelet (már ha van 1-2 gigabájt szabad helyed a C:\VIDEOK alkönyvtárban...). A Windows alkalmas felület arra, hogy a multimédia ezen ágát is szabadon gyakorolhassuk (és mire ezek a sorok napvilágot látnak, talán már Gates papa is elkápráztatja a világot a Win95-tel), így akár egy ablakban is nézheted a EuroSportot.

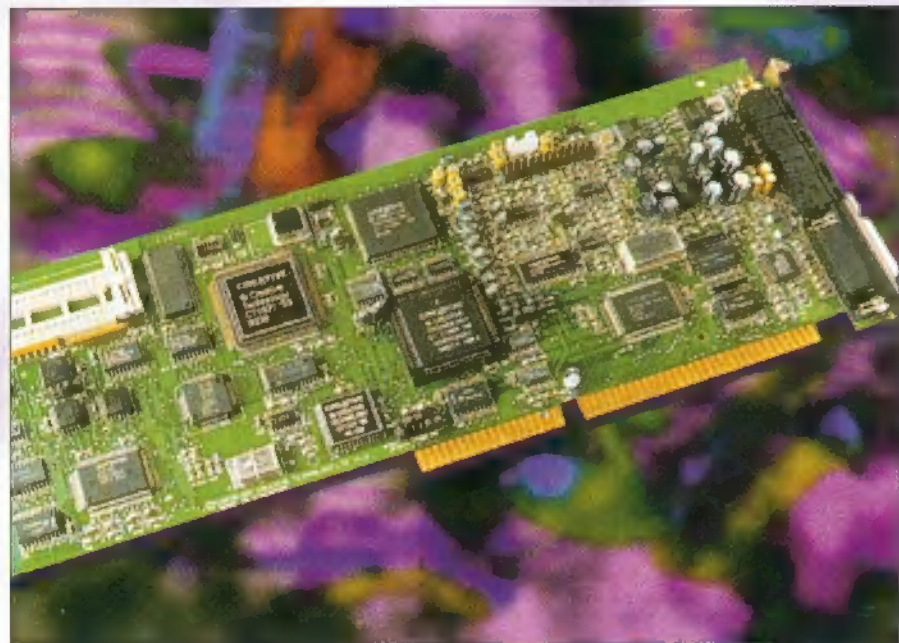
A Video Blaster SE100 kártyával kimerevíthetünk például egy videoképet (az „apuci magára önti a paradicsomlevest a családi ebédnél” című jelenetből), majd digitális jelként, azaz valamilyen képformátumban eltárolhatjuk. A kártya és a hozzá való szoftverek installálása után egy vezérlőpulton keresztül minden szemvillanás alatt elérhető: állítható a színtelítettség, a kontraszt, a fényerő is... Ez a kártya kompozit PAL és NTSC (utóbbi Amerikában használatos szabvány) jelek mellett az SVHS jelet is fogadja, így egészen jó minőségű, nagyfelbontású képeket is digitalizálhatunk.

A Video Blaster RT300-as már tekintélyesebb darab, integráltak rá egy Intel 750PE procit, amely lehetővé teszi, hogy másodpercenként 30 képet digitalizáljunk egy 320x240-es ablakban. A kártya tömörítve is képes tárolni az adatokat, így jóval kisebb helyet foglal el a winchin. A kártya három bemenettel rendelkezik, ezek közül szoftverből választhatjuk ki az épp aktuálisat.

Persze a fejlődés nem állt le, ma már „szokványosnak” titulálhatók az úgynevezett non-lineáris video editáló rendszerek. Ezek segítségével először digitalizáljuk a nyersanyagot, majd innentől kezdve kizárólag merevlemezen történik mindennemű beavatkozás a film életében. Ilyenkor semmi mást nem tesz a mélyen tisztelt „rendező” vagy vágó, mint utasításokat ad a programnak, hogy hol, milyen vágási pontok vannak, hol van áttűnés, hány másodperces (ezek vonatkoznak a hangra is), majd mikor összeállt a videoklip, egy mozdulattal visszairja mondjuk Betara (a legújabb non-lineáris rendszerek broadcast, azaz adásműködésű jelet produkálnak, így szinte észrevehetetlen a különbség egy „igazi” Beta és egy PC-vel editált Beta kazetta között). A megoldásban az a pláne, hogy nem lép fel minőségcsökkenés az újírás miatt

(például, ha egy kész anyag kelletős közepére akarunk egy képsort illeszteni, akkor a „hagyományos” módszerrel két lehetőségünk van: vagy újra vágjuk az egész anyagot, vagy – minőségvesztéssel – újra kiírjuk a filmet egy másik kazettára, közben beillesztve a kívánt részletet – számítógéppel a probléma egy pillanat alatt orvosolható), illetve sokkal egyszerűbben, gyorsabban dolgozhatunk a PC-vel, mint egy „hagyományos” vágógépen.

Mr. Chaos



gével zenei CD-ket hallgathatunk, mozifilmeket nézhetünk (MPEG tömörítésben), illetve játszhatunk (ha minden igaz, októberben jelenik meg a Philips legújabb MPEG kártyája, amely a CDi formátu-

teggel támogatja kifejezetten az AWE-t, ezzel jóval szebb hangokat kicsikarva a kártyából, mintha SB16 -ként működne. 128 hangszert 16 csatornán, 32 hangos polifóniában szólaltathatunk meg, ami már egész közel áll egy profi hangszeres számhoz. Persze a tökéletes hangok életre keltéséhez sok memóriára van szükségünk – alapkiépítésben mindössze 512KByte-ot rejtettek el a kártyán, amely 28 megáig bővíthető.

Az előbb említettük a CSP rövidítést, amely a Creative Signal Processort jelenti. E segítségével real time képes a kártya hangokat „össze-vissza-ki-be” tömöríteni. Természetesen MIDI köztes-arcot (gy. k.: interface, és ha van egy keyboardod, simán összekötheted a géppel, és prűntyöghetsz rajta...) is találunk, nem is beszélve a CD-ROM vezérlőről, a joy-csatalkozóról, az OPL3 FM szintetizátorról (hogy hasonlóan rondán krákgogjon, mint mondjuk egy



# 3D ANIMÁCIÓS PÁLYÁZAT!

Igen, itt a várva várt animációs pályázat second edition, azaz a NAGY MÁSODIK PÁLYÁZAT! És most egy kicsit komolyabbra is vesszük a figurát, mert ez a pályázat részben különbözik az előzőtől – a díjak is más jellegűek, és talán másodrendűek. De ezt majd később, a részletekben. Szóval:

A PCX Magazin animációs pályázatot hirdet az ABC-FILM Kft-vel és az AQS Kft-vel közös szervezésben. A pályázat témája: Magyarországra jellemző táj, épület, építmény számítógépes animációja. A szervezők a pályaműveket csak CD-n, vagy SVHS videokazettán fogadják el. A fileformátumok CD ROM esetén a következők lehetnek: \*.FLC, \*.FLI. A pályázóktól kérjük, hogy az animációhoz mellékeljenek ahhoz megfelelő lejátszó programot. Használható képfelbontások: min.: 320x200 pont 256 szín, max.: 640x480 pont 256 szín. Az értékelést megfelelő videomagnóval, vagy az alábbi konfiguráción hajtuk végre: 486DX2 66 Mhz, 8 MByte RAM, VLB videokártya, 540 Mbyte HDD.

Az animációkat – CD ROM hordozó esetén – hard disk-ről futtatva tekinti meg a zsűri.

A pályázatra profi és amatőr kategóriában lehet nevezni. Az animációk beérkezési határideje: 1995. december 10. A határidőig be nem érkezett pályázatok az értékelésben nem szerepelnek. A pályázatok kiértékelésének és elbírálásának határideje: 1996. január 29. Eredményhirdetés: 1996. február 1. A nyertesek műveiből a PC-X külön oldalon ízelítőt jelentet meg. A pályázatra jelentkezni kizárólag ezen jelentkezési lap kitöltésével lehet – a pályamunkával együtt olvashatóan kitöltve kérjük beküldeni. Jelentkezési lap nélküli pályamunka nem vesz részt a versenyen! Díjak:

Profi kategóriában:	1. helyezett:	17" color SVGA monitor
	2. helyezett:	1 GByte AT HDD
	3. helyezett:	VLB 2 MB videokártya
Amatőr kategóriában:	1. helyezett:	15" color SVGA monitor
	2. helyezett:	4x sebességű CD-ROM
	3. helyezett:	Gravis Ultrasound hangkártya
	különdíj 1:	Animator Studio az AutoDesk Magyarországi irodától
	különdíj 2:	3D Studio Special Effects könyv a SoftWare Stationtól

A díjazott pályaművek ezenkívül szerepelnek majd egy videokazettán és jónéhány kábeltelevíziós műsorban!

A pályaműveket szakértő zsűri bírálja el a következő szempontok alapján: művészeti érték, látvány, tartalom, technikai tudás. Beküldési cím: ABC-FILM Kft. 1143 Budapest, Gizella u. 24-26. Postai csomagként, vagy személyesen is átadható munkanapokon 9-17 óráig.

A pályamunkákat az ABC-FILM a pályázat beadási határidejéig felbontatlanul tárolja. A pályamunka felhasználójának, pályázatójának az ABC-FILM Kft. tekintendő. Pályázó a pályamunka határidőbeni benyújtásával külön nyilatkozat hiányában is szavatolja, hogy a benyújtott pályamunka nem sérti más szerzők személyi- és vagyoni jogait, erkölcsi és anyagi érdekeit és hozzájárulását adja ahhoz, hogy a pályamunka nyilvánosságra kerüljön. A pályázató, mint felhasználó külön díj fizetése nélkül a pályamunka kizárólagos felhasználására jogosult, így (nyilvánosságra hozni, másolatot készíteni, többszörözni, médiában felhasználni, CD ROM hordozón legfeljebb a PCX magazin mellékleteként (CD-X) megjelentetni, videokazettán legfeljebb 5000 példányban kereskedelmi forgalomba hozni, továbbá kereskedelmi és egyéb televíziókban bemutatni) jogosult. A műpéldány tulajdonjoga a felhasználót illeti. A felhasználó vállalja, hogy a pályázót, mint szerzőt a felhasználás során arra alkalmas módon feltünteti és megjelöli, az ismert szinten róla a tájékoztatást megadja, a felhasználás során érdekében reklámtevékenységet végez. A jelen feltételek melletti felhasználás esetére a pályázó minden vagyoni igényről lemond.

Igen! Jelentkezem a pályázatra. Tudomásul veszem a fenti feltételeket, hozzájárulok nevem és címem közléséhez pályamunkámmal kapcsolatosan.

Nevem: ..... Nevezett kategória: profi

Címem: ..... amatőr

Budapest, 1995. ....

.....  
aláírás

Megkezdte működését a  
**FaxInform**<sup>®</sup>  
számítógépes adatbázis.

**FAX**  
inform

Magyarország legprofibb faxback rendszere a nap 24 órájában, 8 digitális fővonalon, naponta többszáz hívóhoz juttatja el akár az Ön hírdetését is.

**Több ezer oldalnyi információval várjuk.**

Tárcsázza a **267-9916**-os telefonszámot.

Minden új hírdetőnk két hónapig ingyen hirdethet. Győződjön meg Ön is a FaxInform hatékonyságáról!

**KODAK DCS200**

digitális fényképezőgép

NIKON 801-es vázzal, most féláron:

890.000 Ft + Áfa

A nagy sikerre való tekintettel,

szeptemberben folytatódik a CD írási akciónk. Klubtagjainknak adatait CD lemezre mentjük szuper áron: 490 Ft + Áfa + nyerslemez

**AUTOMEX CENTER**

1071 Wesselényi u. 21.

Tel.: 268-0885

Fax: 267-8546

**ARZENÁL ÁRUHÁZ**

1076 Thököly u. 2.

Tel./Fax: 322-3817

FaxInform

Tel.: 267-9916



**AUTOMEX KFT.**

BitMEX BBS Tel.: 267-9918

**ASTORIA ÜZLETHÁZ**

1077 Rákóczi út 4-6.

Tel.: 267-9461

Fax: 267-9463

**CD-BYTE**

1027 Fő u. 92.

Tel./Fax: 202-6438

Postai utánvétel

1410 Bp. Pf. 185

**Újdonság!**

**PD/CD-ROM**

Magyarországon nálunk először!

A többször írató CD technológia mely

frontről készíti a multimédiát.

Műszaki jellemzők:

- Kapcsolat: SCSI II

- Adátovitel: 300 kB/sec (PC); 600 kB/sec (CD)

- Előkezelés: < 300 ms

- Formátumok: CD-ROM, XA, Audio, Photo CD

- Írási sebesség: fázisváltásos

Bevezető áron most 239.000 Ft + Áfa

Nyers CD lemez: 990 Ft + Áfa

**HASZNÁLJON  
KEMÉNYEBB  
HARDWARE-T!**

Az AUTOMEX minden megunt, használt, elavult hardware alkatrészt felvásárol vagy kedvező áron beszámítja más alkatrész vásárlásakor.

KERESSEN, HOGY KIRISSEN!

**CD lemez vásárlása esetén klubtagjaink 20% kedvezményt kapnak, továbbá megunt CD lemezeiket kedvező feltételekkel visszavásároljuk.**

**Klubtagjainkat állandó meglepetésekkel és EXTRA kedvezményekkel várjuk!**

**Magyarország legnagyobb CD-ROM választéka!**

**MINDEN ÁRON VERSENYBEN!** Ha egy CD-t máshol olcsóbban kínálnak, mi még olcsóbban adjuk majd oda!

**LucasArts Archives 1.**  
A híres amerikai animációs stúdió most egy 6 CD lemezből álló csomagot hozott ki, melyben mindenki megtalálhatja a klasszikus animációs filmek eredeti rajzait, animációs felvételeit, valamint a készítőik háttéranyagait. A csomag tartalmazza a következőket: a 'Rebel Assault' (Day of the Tentacle), egy 3D-es rajzfilm, ami szintén a stúdió háttéranyagait építi, és végül egy lemez, amin 5 játék teljesen játszható demója van. (Rebel Assault 2, Dark Forces, Full Throttle...)  
Ára: 8.990,-

**Who Wants Arthur?**  
Arthur, a híres angol mesehős új interaktív mesekönyve Magyarországra érkezik. A könyvet angol nyelven írták meg, és az angol nyelvű szöveget ezzel a lemezzel, valamint a magyar nyelvű szöveget is tartalmazó CD-vel lehet elolvasni.  
Ára: 3.690,-

**Magician's Secrets Card**  
Zsugababuskák bibliája. Számos kártyaformát tartalmaz, melyeket a Linda, Amerika szótára. Valós videó felvételek, hangfelvételek segítségével készíthetők. A kártyák segítségével készíthetők a legújabb kártyák, amivel a magányos élethez is lehetőséget nyújthatunk.  
Ára: 3.990,-

**USA Poster**  
Egy csomagban 1000 amerikai poszterből. A csomagban 1000 poszter található. A posztereket a legújabb amerikai filmekről készítették. A posztereket a legújabb amerikai filmekről készítették. A posztereket a legújabb amerikai filmekről készítették.  
Ára: 2.490,-

**Ebciklopédia**  
Több mint 1000 kutyát gyűjtött össze az Ebciklopédia. A csomagban 1000 kutyáról található információ. A csomagban 1000 kutyáról található információ. A csomagban 1000 kutyáról található információ.  
Ára: 4.990,-

**The Maximum six**  
Egy hat CD lemezből álló csomag, amin 6000 órányi programot és 100000 képet találhatunk. A csomagban 6 CD lemez található, amin a Doom kollektió is fellelhető, egy CD-re való mesélő játékoknak, egy CD-re való mesélő játékoknak, egy CD-re való mesélő játékoknak, egy CD-re való mesélő játékoknak.  
Ára: 5.890,-

**Descent**  
Aki szereti a doom stílusú interaktív kalandjátékokat, azoknak ajánljuk a Descentet. A Doomhoz képest sokkal fejlettebb az a 3D-es világ, amit a Descentben találhatunk. A csomagban 1 CD lemez található, amin a Doom kollektió is fellelhető, egy CD-re való mesélő játékoknak, egy CD-re való mesélő játékoknak.  
Ára: 8.690,-

**Games Platinum**  
Mindenki számára elérhető interaktív játékokat tartalmazó csomag. A csomagban 1000 játék található. A csomagban 1000 játék található. A csomagban 1000 játék található.  
Ára: 9.990,-

**Voyage in Egypt**  
Egy csomagban 1000 órányi programot és 100000 képet találhatunk. A csomagban 1000 órányi programot és 100000 képet találhatunk. A csomagban 1000 órányi programot és 100000 képet találhatunk.  
Ára: 6.990,-

**Interaktív Pusztai Szék**  
Egy igazi, Magyarországra jellemző humoros hangvételű szék. A csomagban 1000 órányi programot és 100000 képet találhatunk. A csomagban 1000 órányi programot és 100000 képet találhatunk.  
Ára: 4.990,-

**Super 10**  
A SunMoonStar cég ismétletlen nagy sikerű, 10 lemezből álló szériájának készített el, ami az alábbi címekből áll: Entertainment Collection (sok játék), Family Doctor (házi orvosi tanácsadó), Cy (Mines) (egy remek és egyedülálló, amiben játszhatunk a földet), Selfish Giant (mesélő mesék gyerekeknek), Healthy Cooking (étvágygerjesztő szakácskönyv), Dinosaur Safari (enciklopédia a dinoszauruszokról), Professor multimedia (a multimedia egy remek szerkesztő programcsomag), Falcon AT (repülőgépek kedvelőinek), World Atlas 4 (világatlasz, rengeteg térképpel és információval), Jack Nicklaus Golf (a kényelmes, de golfolni szerető felhasználóknak). Az egész pack ára szenzációsan olcsó!  
Ára: 8.990,-

**System Shock**  
Egy nagyon érdekes és egyedülálló játék. A csomagban 1 CD lemez található, amin a Doom kollektió is fellelhető, egy CD-re való mesélő játékoknak, egy CD-re való mesélő játékoknak.  
Ára: 8.690,-

**Greatest Paper Airplanes**  
Egy nagyon érdekes és egyedülálló játék. A csomagban 1 CD lemez található, amin a Doom kollektió is fellelhető, egy CD-re való mesélő játékoknak, egy CD-re való mesélő játékoknak.  
Ára: 1.390,-

**Michelangelo**  
Interaktív kalandok a művész világában. A csomagban 1000 órányi programot és 100000 képet találhatunk. A csomagban 1000 órányi programot és 100000 képet találhatunk.  
Ára: 6.990,-

**Voyage through ITALY**  
A művészetet kedvelő EMME cég, egy olyan összeállítás készített, ami segítségével az Olaszország művészeti alkotásait lekinthetjük meg. A program csodálatosan kiváló, hasznos anyagokat és emberi szem által ritkán látott értékeket mutat be. Mindhárom említett EMME termék felvehető a verseny bármelyik népszerű és bereklámozott enciklopédiájával. Cégünk további EMME termékeket is forgalmaz, érdemes meglátogatni őket.  
Ára: 6.990,-

**TuneLand**  
A legújabb gyerekeknek készült összeállítás. Annnyira jól sikerült, hogy még felnőtteknek is ajánljuk. Egy mágikus kis világ, ami zenélő szövegekkel, és mi magunk befolyásolhatjuk a cselekvény történetét. Híres zenészek mágikus trükkök, és tökéletes imitációk a számítógépes megoldások. Nézz bele! Itt jainkban és akkor is is megszereti így a kaland. Nem igényel nyelvtudást!!!  
Ára: 3.690,-

**Myst**  
Misztikus kalandok egy rejtélyes világban. Windows alá készült, és elnyerte a tavalyi év legjobb grafikai programja címet. Egy lakatlan szigeten kell furfangos helyeket felfedeznünk, összeállítani a kalandokat megoldandó. A program furfangos logikát igényel, ezért aki szereti az ilyen programokat, válassza ezt a kalandot.  
Ára: 5.990,-

**Home Gardener**  
Sokan szeretünk kertészkedni és számítógéppel dolgozni. Örökös problémát jelent az, hogy a kertészkedés közben nem lehet elhagyni a számítógépet és a földet. Ennek a kalandnak a segítségével továbbra is lehet kertészkedni, viszont fordítva igen. Egy remek házi kertvezető program, aminek a segítségével szép kerteket tervezhetünk, és sosem jön a vakond, sosem szelheti ki a földet.  
Ára: 1.390,-

**CD-ROMtár 2.**  
A világban egyedülállóan számos lemez került ki, teljes interaktív CD katalógust tartalmaz magyar nyelven több mint 1400 CD-ről, több mint 1400 külföldi játszható játékdemó található rajta, számos kaland, újdonságokról, érdekességekről... és a legolcsóbb CD a piacon 499 Ft-os bruttó áron. A termék stáriumában jön!  
Ára: 499,-

**Friss információk a TELETEXT 682. oldalán.**

**Óriási CD-ROM akció várható szeptember 17-19-ig.**

**Részletekről érdeklődjön üzleteinkben.**

**Lesznek például:**

- lemezek féláron
- CD-k 500 Ft-ért
- nyeremény sorsolások és 10+1 meglepetés

A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését. Előzetesit segítünk kivitelezni.

A hírdetés felmutatója a CD árakból további 10% kedvezményben részesül szeptemberben! A CD árak az ÁFA-t tartalmazzák.

# AWE32 VALUE: EREDETI HANGOK VIRTUÁLIS VALÓSÁGBAN



## Fogd és használd!

Ismét egy lépéssel közelebb a realitáshoz - merőben új mindazok számára, akik még jobban át szeretnék élni a játékot, kreatívabban akarják a hangokat formálni, és igényes multimédiára van szükségük irodájukban. Creative Labs rendkívül olcsó áron kínálja a felsőfokú hangzást!

## High Performance - nagy teljesítőképesség

Wavetable („hullámtábla”), E-mu-8000 chip, MIDI és sok egyéb más teszi még élethűbbé a digitális hangot.

## Tények

- Zenekari szintű 32-hangos polifónia Advanced WavEffects szintézissel
- Programozható AWE32-effektusok utó-zengéshez, hangzat, kórushoz vagy 180°-os Q-hanghoz
- 16 bites CD-minőség sztereóban, 44,1 kHz
- Multi CD-ROM csatolóegység Creative, Panasonic, SONY és Mitsumi meghajtókhoz. 1995 májusától CD-ROM csatolóval valamennyi meghajtóhoz, amelyek IDE-interfészsel rendelkeznek

- 20 hangú OPL3 URH szintetizátor
- 512 kB RAM, 1 MB ROM „on board”
- MIDI-kimenet mind a 16 MIDI-csatornával (GM-, MT32- és GS-kompatibilis)

## Szoftver

- Creative EnsembleAV
- Creative Soundo'LE
- Creative WaveStudio 2.0
- Creative Mixer
- Creative Mosaic
- Creative AWE Control Panel (vezérlőkártya)
- Creative Talking Scheduler

## Szintetizátor

Az AWE32 Value az E-mu-8000 chip segítségével a hang merőben új világát nyitja meg - csúcsmínőségű profi-chip,

amelyet az E-mu Electronic cég, mint a klaviatúrák egyik legjelentősebb előállítója fejlesztett ki.

## Wavetable

Hullámeffektusok korszerű szintézise lehetővé teszi, hogy 128 különböző hangszer, 6 ütőhangszer-berendezés koncertminőségű hangját valamint 32 egyéb hangot élvezhessünk.

## Kompatibilitás

Az AWE32 Value Edition teljes mértékben Sound Blaster-, Sound Blaster 16- és Sound Blaster AWE32-kompatibilis.

## Játékok

Az AWE32 Value hangkártyán a régi generációs játékok is ugyanúgy élvezhetők, mint a legújabb játékok, amelyek már az AWE32 szabványú Sound-Clip-eket használják.

## Sound-Mixing - hangkeverés

A Creative WaveStudio 2.0 teljes értékű program wave-adatállományok vágására és feldolgozására.

„Zeneválogatáshoz” igen előnyös áron kapható „Vienna”, a felsőfokú hangeditor-szoftver.



GRAFI X SHS

H-1106 Budapest,  
Jászberényi út 72.  
Telefon: 262-5243  
Fax: 262-5243

KVENTA

H-1067 Budapest,  
Podmaniczky u. 37.  
1384 Bp., Pf.: 707  
Telefon: 269-5262  
Fax.: 153-1436, 112-5824

CREATIVE  
CREATIVE LABS

SELECTRADE  
computer

H-1182 Budapest,  
Hargita tér 15.  
Telefon: 292-6226  
Fax: 294-5609



D-85774 UNTERFÖHRING, MÜNCHNER STRASSE 16